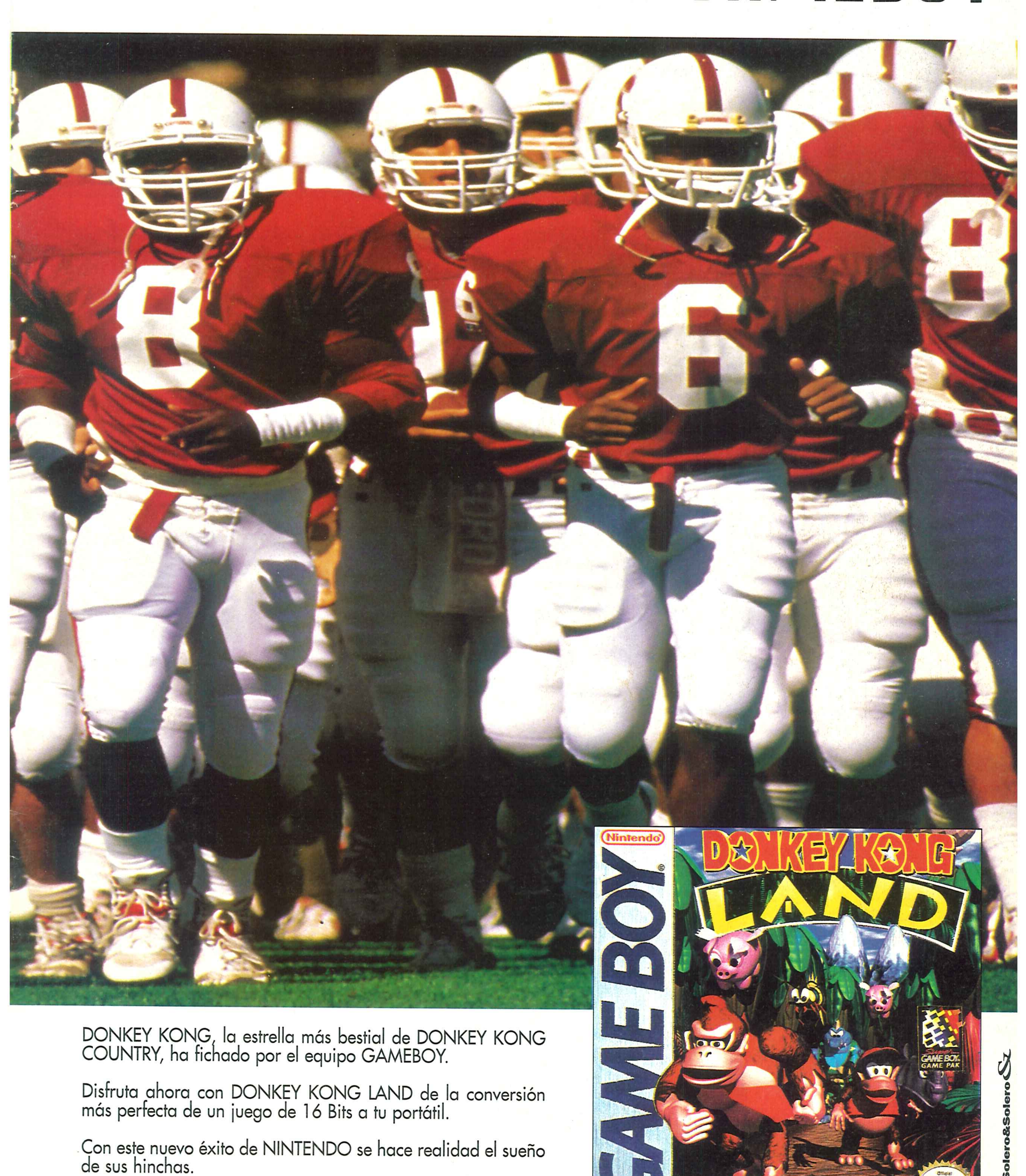


Año V Número 47 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA DE JUEGOS PARA CONSOLAS
Regalamos 10 Saturn, 5 MD32X + 50 CD musicales de Sonic Chaotix y 15 cartuchos de Judge Dredd
Primer Contacto
BATMAN FOREVER
RIDGE RACER
LA MÁSCARA
VIRTUA FIGHTER REMIX
EARTHWORM JIM 2
Gran Exclusiva
Miyamoto nos habla de su nueva creación, SUPER MARIO WORLD 2
00047
8 426239 010016
HOBBY PRESS
Primal Rage, en Super Nintendo y Mega Drive
¡BESTIAL!
PRIMAL RAGE
¡¡Consigue una recreativa como ésta!!



EL MAS BESTIA DE SUPER NI
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

NTENDO FICHA POR GAMEBOY



DONKEY KONG, la estrella más bestial de DONKEY KONG COUNTRY, ha fichado por el equipo GAMEBOY.

Disfruta ahora con DONKEY KONG LAND de la conversión más perfecta de un juego de 16 Bits a tu portátil.

Con este nuevo éxito de NINTENDO se hace realidad el sueño de sus hinchas.

Corre a por él y no te quedes fuera de juego!!!!

SUMARIO

LA PORTADA: PRIMAL RAGE



La boca se os va a quedar así de abierta, sí, pero no de hambre, sino de asombro. Y eso ocurrirá cuando veáis todo lo que va a dar de sí este «Primal Rage» para las 16 bits de Sega y Nintendo. Un juego que ya ha despertado una enorme expectación antes de salir a la luz, expectación que, como veréis, está plenamente justificada. Nuestra portada sólo ha podido albergar a uno de sus enormes personajes, pero en páginas interiores os presentamos a todos ellos, uno por uno. Es todo un placer.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Con «Panzer Dragoon» vais a alucinar, pero las entrevistas y reportajes exclusivos de este mes van a hacer que caigáis redondos. «Super Mario World 2», «Virtua Fighter Remix», «Earth Worm Jim 2»o «La Máscara» son algunos buenos ejemplos.

CRUELA DE VIL



Si el mes pasado os avanzábamos lo que serían los primeros lanzamientos para SegaSaturn, ya ha llegado el momento de valorar estos juegos. Entre otros, os encontraréis con esa delicia plataformera que es «Clockwork Knight».

THE EDGE

Me presento ante todos vosotros con dos auténticos juegazos deportivos como «Victory Goal» y «Pete Sampras' 96», que sin duda van a causar sensación. Aunque aquí me veáis con un traje espacial en honor de «Galaxy Fight», que tampoco está mal.

EL CONSOLERO ENMASCARADO

Nada, que esto chicos no me van a dejar nunca quitarme la capucha y descubrir mi verdadera identidad. ¿Será cuestión de hacer méritos? Yo, por si acaso, me he dedicado este mes a hablaros de varios juegos. Entre ellos, «Samurai Shodown» para Mega CD.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

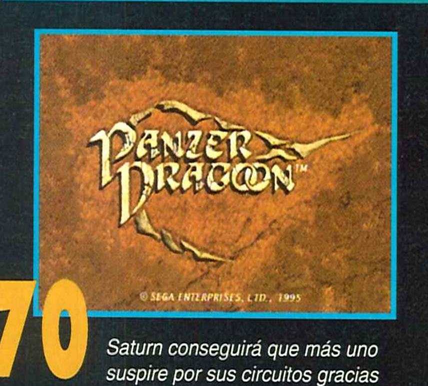
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Año V- Nº 47- Agosto 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



70 Saturn conseguirá que más uno suspire por sus circuitos gracias a este espectacular compacto.



86 A Neo Geo, en esto de la lucha, sólo le faltaba que se trajera a guerreros de otra galaxia.



97 Una sorpresa para los usuarios de los 8 bits de Nintendo: nuestro amigo Megaman vuelve al ataque.

98 Las primeras plataformas de 32 bits representadas por un caballeroso muñeco de chapa.

PREVIEWS



REPORTAJES

editorial

Tiempo para pensar

Saturn ya está a la venta, y después de las vacaciones lo estarán PlayStation y 3DO. El futuro, ese fantástico futuro del que llevamos hablando desde hace más de un año, ya está aquí.

Y la pregunta obligada es ¿y ahora qué?. Pues ahora a meditar, a pensarse las cosas muy bien porque nunca, en la corta pero intensa vida de los videojuegos, habíamos tenido un abanico tan amplio de posibilidades para elegir.

Sin duda, lo más atractivo para todos sería subirnos al tren del futuro y cambiar nuestros 16 bits por una cifra más alta. El 32 y el 64 están en la mente de todos, pero, desgraciadamente, no todos los bolsillos nos lo podemos permitir.

A algunos, sin duda, no nos van a llegar los ahorros y a otros nos va a parecer que aún no hemos amortizado nuestras aún casi nuevas consolas.

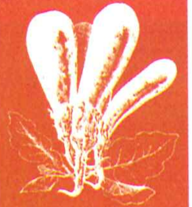
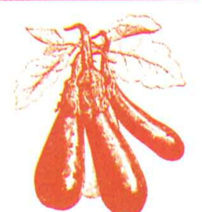
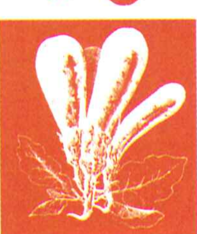
Pero no pasa nada. Tranquilos. Que no cunda el pánico. Tenemos tiempo, mucho tiempo para pensar qué hacer con nuestros ratos de ocio de los próximos años. Y tenemos tiempo, primero, porque el precio impone mucho y cuando las cifras suben tan alto, a algunos pueden dejarles de importar los polígonos, las texturas y las conversiones "casi" exactas de las recreativas.

Segundo, porque los cartuchos que se nos avecinan para las 16 bits tienen un atractivo no menos irresistible y mucho más asequible.

Y tercero, porque todo está aún muy "tierno" y se puede esperar a ver qué rumbo van tomando las cosas.

Con todo esto lo que queremos decir es que no es bueno obsesionarse con cambiar de consola a toda costa, pensando que lo que tenemos ya no vale para nada. Por supuesto que la Nueva Generación nos ofrece juegos increíbles, sin duda, pero no menos divertidos van a resultar muchos de los títulos que aparecerán en breve para nuestras queridas Super Nintendo o Mega Drive.

La oferta de consolas se está ampliando enormemente, eso está claro, y cada uno tendrá que elegir el modelo que más se adecúe a sus gustos y posibilidades. Pero que todo el mundo tenga claro que, sea cual sea su elección, será acertada, pues, sin duda, cualquiera de estas maravillosas "maquinitas" está preparada para ofrecernos horas y horas de diversión.

ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- Los juegos que no comentáis y que sólo nos enteramos de su existencia a través de los anuncios y en las tiendas, sin conocer su calidad
Una de dos: o se trata de juegos de importación o es que son demasiado malos.

- «Cruis'n USA»: pasable y punto.
Como recreativa, el juego no ha tenido la calidad que esperábamos. Habrá que esperar a Ultra 64.

- «Earthworm Jim»: mucho ruido y pocas nueces.
Pues pocos juegos tienen tanto humor, originalidad y jugabilidad como éste. Es una pena que no te haya gustado.

- Los polígonos de Saturn. Si estás metido en el juego, ni te enteras.
Eso es lo bueno que tienen esos pequeños fallos: no afectan a la hora de jugar.

- La publicidad en la que hay que ir pasando hojas para saber de qué hablan.
¿A que te has mirado todas las páginas hasta llegar al final? Pues de eso se trata.



mola , mola , mola , mola

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Gema Nieto Jiménez (Madrid), Jordi Segarra (Barcelona), Raúl Palancar (Madrid), Koldo Izaguirre (Vizcaya), Juan José Alonso (Lugo), Manuel Sánchez (Córdoba), Juan José Martínez (Madrid), José Maneule Pérez (Barcelona)
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola

¡¡Las vacaciones!!

Sí, aunque no os lo creáis, los que hacemos HobbyConsolas también somos "personas humanas" y como todo hijo de vecino, estamos locos por que lleguen las vacaciones. Así que cuando estéis leyendo estas páginas, la teniente Ripley, Yen, El Consolero Enmascarado, Cruela de Vil y todo el resto del equipo estaremos -como vosotros-, tumbados a la sombra de una sombrilla en cualquier playa paradisíaca, disfrutando de los placeres del sol y de la mar salada. Pero tranquilos, que en nuestro equipaje no nos olvidaremos de meter nuestras consolas y ordenadores portátiles, para seguir trabajando y poder así acudir a nuestra cita de Septiembre bien informados sobre todas las interesantes novedades que se van a producir. Hasta entonces, que disfrutéis a tope del verano.

- Restregarle por la cara toda la movida consolera a los que piensan que las consolas son para niños.
Es una cuestión de sentirse joven de espíritu.

- Que las 16 bits todavía no estén muertas.
Apenas están heridas.

- «Daytona USA»: una pasada.
Lo que es un pasada es poder disfrutarlo en casa.

- Que leyendo Hobby Consolas se te pase el agobio de los exámenes y te relajes un montón.
Y a ver si te vas a relajar demasiado y luego van a venir los disgustos...

- Que Saturn ya esté aquí y las otras a puntito.
Todo llega en esta vida.

- Los concursos de inventarse cosas, no los de contestar y ya está.
Se lo diremos a nuestra directora de Marketing, concursos y promociones varias.

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa



- No saber si comprar Hobby Consolas o Hi-Tech.
Difícil dilema. Lo mejor es que compres las dos.
- Los Link Cable: hay que tener dos consolas, dos juegos y dos monitores.
La verdad es que no es fácil coincidir con todas esas premisas.
- Las promesas de juegos "iguales a la recreativa" que, en sus cualidades técnicas, se quedan en la mitad.
Sí, pero a la hora de jugar la diferencia es mínima y eso es lo más importante.

Juegos sin comentarios

Aunque acabamos de tocar este tema, vuestra insistencia nos obliga a aclarar que cuando descubráis en alguna tienda un juego que no haya sido comentado en H.C., puede ser por tres razones: una, que se trate de un cartucho de importación, -nuestra "política" es la de no hablar de estos juegos-, dos, que su calidad no nos haya parecido suficiente, y tres, que su distribuidora no nos lo haya enviado (cosa rara, por cierto). En definitiva, que en cualquier caso, posiblemente resultarán juegos "Ni Fu Ni Fa". Por tanto, tened cuidado y antes de comprar un cartucho desconocido, contrastar su procedencia y su calidad. De lo contrario, podéis encontraros con una sorpresa algo desagradable.



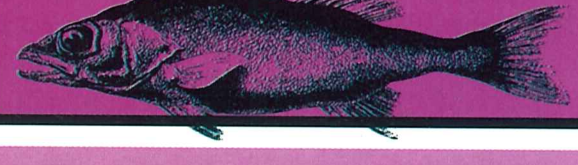


- «Theme Park»: el juego más entretenido de este año.
Al menos para los usuarios de MegaDrive...
- Que ya salgan reportajes y artículos en periódicos y revistas desmintiendo que los videojuegos sean perjudiciales.
Tarde o temprano tenía que descubrirse la verdad del asunto.
- Que estéis dando igual trato a Saturn y a Play Station.
La imparcialidad es nuestro lema.
- La Saturn: vale para todo.
Sólo le falta que te recoja el cuarto y te haga la cama.
- Que no os olvidéis de Neo Geo como lo habéis hecho con el Amiga CD32.
¿Será porque Neo Geo no se olvida de nosotros?

no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola

Versionar por versionar

Más de uno ya nos habéis hecho el comentario, pero no está de más que nosotros le demos también un toque a las compañías. Y es que obcecarse en sacar un juego para todos los formatos, independientemente de las diferencias entre consolas, en algunos casos da como resultado cartuchos mediocres. No es cuestión de poner ejemplos, que los hay, pero lo que es cierto es que cuando un juego apura a tope las prestaciones de una 16 bits no se puede pretender hacer una versión idéntica para portátil y hacer creer a los usuarios que no se va a notar la diferencia. A cada consola lo suyo, y si se quiere lanzar un título multiformato, hay que adaptar el juego lo máximo posible a la consola y no tratar de meterlo "con calzador"



no mola nada

- Que no tengáis un teléfono de consultas como el Club Nintendo.
El Club Nintendo está para eso. Y lo hacen muy bien.
- Que ya no deis vídeos, ni pegatinas, ni guías ni "ná de ná" y hayáis subido el precio.
Tranquilo, amigo, tranquilo. Cada cosa a su tiempo. Y, por favor, no nos hagas repetir lo del precio del papel.
- La Super Nintendo.
Déjanos adivinar... ¿tienes una Mega Drive, tal vez?
- Que se haya dejado de fabricar la NES.
Los tiempos cambian que es una barbaridad.
- Que todos los nuevos «Street Fighter» no vayan a salir para ninguna 16 bits.
¿De verdad quieres más Street Fighter? Si son como una plaga...
- Que haya que esperar un año para que bajen las consolas y la gente modesta pueda comprarse una.
Seguro que hasta entonces podrás sacarle mucha diversión a tu consola actual.
- Que todos los juegos salgan para todas las máquinas. Lo que en unas es una maravilla, en otras es una auténtica...
...mala versión.
- Que los juegos de las nuevas máquinas, por ser de nuevas máquinas, tengan que ser maravillosos.
Efectivamente, eso no es cierto. Los hay maravillosos, pero también nos encontraremos con auténticas pedradas. Pero para eso estamos los de Hobby Consolas.
- Quedarse atascado en un juego y acabar harto de él.
Estamos de acuerdo en que es de lo peor que te puede pasar en la vida. Por eso en nuestras revistas tratamos de dar el mayor número de trucos posible.
- Que algunos se pasen dando su opinión en Tribuna Abierta.
Estamos en un país libre.

 Big in Japan

Magics Warriors Layers

Saturn tampoco escapará al encanto del rol





Los juegos de rol al más puro estilo «Zelda» o «Soleil» **van a dar sus primeros pasos en los mágicos circuitos de Saturn** con un juego llamado **«Magics Warriors Layers»,** cuyo argumento está basado en una película de dibujos animados realizada para la televisión japonesa, y de la que **Sega** se ha encargado de realizar la correspondiente adaptación a videojuego. Se trata de un juego que destaca por el magnífico colorido de sus escenarios, donde predomina la acción y aventura, y en el que se desarrolla **una atractiva historia protagonizada por personajes clásicos de los mangas y de las películas de dibujos animados.**

Los tres aventureros son **Hikari, que significa fuego, Umi, que es el mar, y Kaze, que quiere decir viento,** Unos nombres que no son fruto del azar, puesto que cada uno de ellos atesora **una magia o un poder especial basado en su propio nombre** (por ejemplo, Hikari tendrá la facultad de lanzar poderosas bolas de fuego). Y el hecho es que estos tres personajes han sido invitados por **la princesa Esmeralda, gobernadora del reino de Sephiro,** para que pasen allí unos días de asueto.

Como suele ocurrir en estos casos, el reino vivía dentro de la más absoluta paz y prosperidad hasta que apareció **un perverso hechicero llamado Zagard para llevarse consigo a la princesa.** A partir de entonces todo cambió: las cosechas se perdieron, el mal empezó a dominar el espíritu de los habitantes del reino y aparecieron monstruosas criaturas.

La misión de los tres héroes consistirá en **recorrer todo el reino para liberar a la princesa** y salvarlo así de su desgracia. Si queréis ayudarles, al menos por ahora, deberéis cumplir tres premisas: **ser japonés (o veranear por allí), tener una Saturn y esperar hasta agosto.**

Consola: SegaSaturn

Compañía: Sega

Megas: –

Antecedentes: Es el primer juego de este estilo para Sega Saturn. Está basado en una película para TV y algunos de sus aspectos gráficos recuerdan a títulos como «Soleil» (MD) o «Secret of Mana» (SN).



Los diálogos entre los personajes que aparecen a lo largo de la aventura serán constantes, como es norma lógica y habitual en los puros juegos de rol.

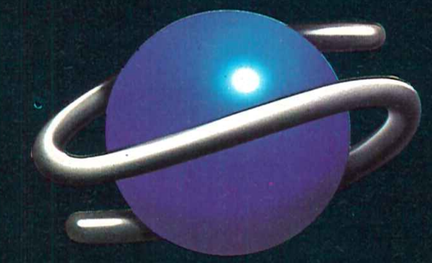


Como podéis apreciar en todas estas pantallas que acompañan al texto, los escenarios del reino de Sephiro muestran un admirable y vistoso colorido.





MIRA, ESCUCHA Y SIENTE LA REALIDAD





Hace miles de años que estabas esperando sentir la realidad en tus videojuegos. Pues ahora no sólo jugarás, sino que podrás ver todas las películas, escuchar todos los discos, y ser todo un profesional de la fotografía tocando la más absoluta realidad bajo la avanzada tecnología CD. En Sega Saturn la realidad vive dentro.

REPRODUCTOR VIDEO CD:

Que no te cuenten más películas. Ahora con Sega Saturn y su tarjeta de vídeo* puedes ver y sentir como nunca, esas películas que te han apasionado siempre. Con la tecnología en audio y video CD de Sega Saturn, descubre que el mundo del cine es otro mundo.

REPRODUCTOR AUDIO CD:

Lo tienes claro, no hay nada mejor para escuchar tu música preferida que el sistema CD de tu Sega Saturn. Rock, pop, clásica, romántica o bacalao, no importa. A partir de ahora te moverás al ritmo de tu Sega Saturn.

REPRODUCTOR PHOTO CD:

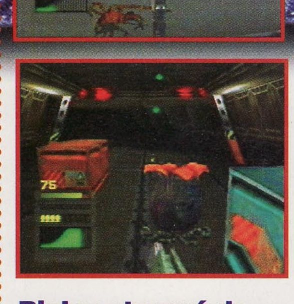
Ahora con Sega Saturn la fotografía de más alta calidad, no está reservada a los profesionales.
Con Sega Saturn y revelando de una manera sencilla y económica tus fotos en un CD, podrás visualizarlas en tu televisión y realizar toda clase de efectos: ampliar, manipular, rotar, archivar y tener una calidad insuperable en tus fotos. Serás todo un profesional de la fotografía.

**Disponible a partir de Octubre 95*


LA VIDA
VIRTUA FIGHTER
Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.
Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.
El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.
DAYTONA USA
SEGA SATURN
SEGA SATURN™
PELIGROSAMENTE
REAL

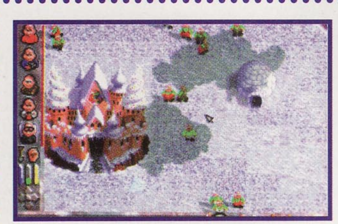

JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter

Alien Trilogy



Ripley atacará de nuevo. Aunque aún tiene que pasar algún tiempo antes de que la versión final esté totalmente definida, no hemos podido resistir la tentación de mostraros unas imágenes de **la versión Alpha de «Alien Trilogy». Acclaim** está preparando este juego **para PlayStation y Sega Saturn,** basado en las tres películas protagonizadas por Sigourney Weaver en el papel de la incombustible Ripley. Una especie de recopilación que, en principio, **utilizará la perspectiva subjetiva** y contará con una lluvia de aliens. **Llegará a nuestro país de la mano de Arcadia.**

Baldies



¡No tienen un pelo de tontos! Este adictivo juego **de 3DO**, gentileza de **Gametek**, nos colocará al frente de una legión de "baldies" (unos muñequitos calvos y revoltosos), que luchan por el dominio de un sinfín de mundos en miniatura a lo largo de **100 niveles de juego**. En ellos, y al estilo Lemmings, habrá que **hacerles actuar como constructores, obreros o científicos**, y cuando la ocasión lo requiera, hacer que aniquilen con una bomba a todos los baldies enemigos. Todo ello con un completo repertorio de funciones, entre las que destacan **la opción para múltiples jugadores** o las **escenas de animación mediante la técnica claymation.**



Lanzamiento de PlayStation

Una cuestión de supervivencia. Todo apunta a que **el próximo mes de septiembre PlayStation se venderá en Estados Unidos a 299 dólares (36.000 pts),** 100 dólares menos que el precio de lanzamiento de Saturn. En medios cercanos a **Sony** se considera que esta decisión responde a la idea de vender **la máxima cantidad posible de unidades en los primeros meses de venta,** sin obligar a muchos consumidores a esperar una rebaja del precio que indefectiblemente se acabará produciendo. Además, el gigante japonés **tiene prevista una formidable campaña de promoción,** en la que se incluye **la participación de destacadas estrellas musicales que están adscritas a Sony.**

Space Pirates



Bucaneros interestelares. La firma **American Laser** acaba de lanzar al mercado estadounidense **la última entrega de la serie de disparos interactivos** más acribillante de la historia. En esta ocasión los pistoleros de rigor se han trasladado al espacio exterior **a bordo del 3DO**, para asumir el papel de **Star Ranger** y acabar con unos piratas interestelares.

Por supuesto, esta tarea se verá considerablemente facilitada por el uso de la **GameGun de American Laser,** esa pistola especial que ya pudimos probar en títulos como «Mad Dog McCree» y que **pronto tendrá su versión para dos jugadores simultáneos.**



Wrestlemania

Lucha libre para PlayStation. **Acclaim,** insistiendo en sus ideas habituales y para no perder la costumbre, ya está preparando un «**Wrestlemania**» para que **los 32 bits de Sony** no se queden sin su ración particular de duros golpetazos, poses extravagantes y luchadores estrafalarios. El juego, que aún se encuentra en fase de desarrollo, **se basará principalmente en la imagen digitalizada**. En él, los personajes podrán desarrollar golpes especiales, que irán desde la clásica bola de energía al menos habitual "cacharrazo-con-un-bolo-en-la-cabeza".



Uno o dos jugadores probarán suerte en un hilarante torneo, más estrambótico aún que lo visto por TV. **El humor, la calidad gráfica y un espectacular sonido** serán las bazas de este compacto del que se desconoce su fecha de salida.



¡¡PILLA COLOR!!

Solero&Solero

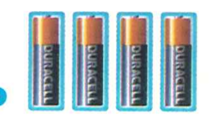






Nintendo España, S.A.

INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO



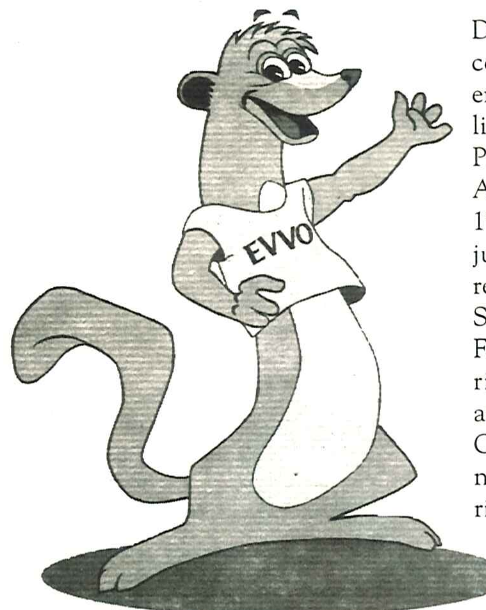
Año V Número 47



Madrid, Agosto 1995

DOS IMPORTANTES EVENTOS NOS AGUARDAN A LA VUELTA DE LAS VACACIONES ESTIVALES

BARCELONA Y SAN SEBASTIÁN ACOGERÁN NUEVAS FERIAS DEL VIDEOJUEGO



Dos nuevas ferias relacionadas con el videojuego se estrenarán en nuestro país antes de que finalice el presente año . Se trata del Primer Salón del Manga, del Anime y del Videojuego, y de la 1ª Exposición de Vídeo, Videojuego y Ocio que se celebrarán, respectivamente, en Barcelona y San Sebastián.

Ficomic, que cuenta con la experiencia de realizar durante 13 años el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, será la organizadora de la primera de las ferias mencionadas, la cual aunará todo lo relacionado con el Manga, Anime y el Videojuego del 27 al 29 de octubre en la Estación de Francia de la Ciudad Condal. Un escenario ya conocido por los seguidores del cómic, ya que es el mismo lugar en el que se celebra el citado Salón Internacional del Cómic.

Un mes antes, exactamente entre el 1 el 10 de septiembre, los aficionados podrán visitar EVVO'95 en los Salones Municipales de Ferias y Exposiciones del Excmo. Ayuntamiento de San Sebastián. Una Exposición en la que colaborarán diversas entidades y medios de comunicación, y con la que el Comité Organizador pretende mostrar las posibilidades del ocio enfocado desde el videojuego y el cine en formato vídeo.

CAPCOM ESTRENA PRESIDENTE

La filial de productos de consumo para Estados Unidos de la compañía Capcom, Capcom Entertainment Inc., ya cuenta con un nuevo presidente. Se trata de Gregory Ballard, quien a partir de ahora será el responsable de la dirección estratégica de la empresa, por lo que supervisará todo lo relacionado con ventas, marketing y distribución de los videojuegos de Capcom, así como de todas las licencias de los productos de esta compañía.

Gregory Ballard, ex-directivo de empresas como Digital Pictures o Warner Custom Music, también colaborará estrechamente con el nuevo Estudio Digital de la compañía norteamericana, en el que trabaja un equipo de 40 artistas, programadores y diseñadores de juegos. Además, y en función de su nuevo cargo, formará parte del grupo de directivos que integran la Asociación de Software Digital interactivo, de la que la compañía Capcom es uno de sus miembros fundadores.

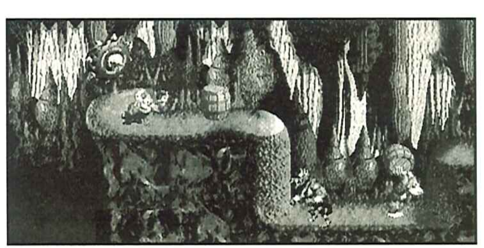
EN MARCHA UN SERVICIO DE DEMANDA DE JUEGOS EN EL REINO UNIDO

British Telecom y Nintendo han llegado a un acuerdo para que la compañía japonesa participe en la iniciativa de televisión interactiva de BT. Este experimento se ha puesto en marcha este verano y a él pueden acceder más de 2.500 hogares británicos.

Dicho proyecto, que hasta ahora ofrecía servicios de demanda de películas, televisión, educación y videos musicales, amplía a nueve su oferta de productos con la inclusión de publicidad interactiva y de los videojuegos de Nintendo. Los usuarios podrán enganchase gratuitamente al canal, aunque tendrán que pagar una cuota mensual de 5 libras por acceder a él, así como abonar los servicios específicos que se demanden. Así, si se solicita un juego de Nintendo, el usuario deberá abonar entre 99 peniques y 4 libras (dependiendo del título elegido) o bien desembolsar 7 libras mensuales.

DONKEY KONG YA PROTAGONIZA SU PROPIO CÓMIC

Los seguidores británicos del gorila de Nintendo pueden adquirirlo desde principios de julio por sólo 2 libras. El motivo es que la editorial Fleetway ha lanzado al mercado una aventura de 48 páginas titulada "Donkey Kong Jungle Action Special", que se vende junto al cómic de Sonic que lleva dos años triunfando en el mercado.



La aventura incluye los procesos de producción de «Donkey Kong Country» y «Diddy's Quest». Además, Fleetway no descarta que Donkey protagonice su propio cómic quincenal.

¿PODRÍA REPETIR...

"Sólo hay una compañía que va a llevar la voz cantante a lo largo del año."
Dave Clark, Trade Marketing Manager de Sega Reino Unido, en declaraciones a la prensa especializada.

"El Saturn lo que es es el cura de nuestro pueblo".
Guillermo Fresser y Juan Luis Cano, miembros de Gomaespuma, durante su actuación en la fiesta de presentación de SegaSaturn.

"Es la hora de que nuestros rivales lo dejen y se vayan a casa".
Graham Struthers, Manager General de la línea de videojuegos White Lable de Virgin, en declaraciones a la prensa especializada.

OCEAN NOS TRAERÁ «DOOM»

Tras muchas especulaciones y rumores, finalmente se ha confirmado que Ocean es la compañía que ha conseguido los derechos para distribuir en Europa la versión de «Doom» para Super Nintendo. Este título, uno de los más esperados de la temporada para los 16 bits de Nintendo, fue el juego que levantó más expectación en el pasado E3 celebrado en Los Angeles.

Sculpture Software es el grupo que se está encargando de programar la versión de «Doom» para Super Nintendo. Una versión que utiliza el chip FX y que ya se dibuja como la mejor conversión realizada hasta ahora del original para PC. De momento, y si se cumplen las fechas previstas, Ocean traerá el juego al Viejo Continente durante los meses de septiembre u octubre.

MEGA DRIVE

SPIROU

INFOGRAMES

El Conde de Champignac ha sido raptado por Cianura durante la presentación de sus inventos en un coloquio de investigación científica en Nueva York. Este maléfico androide sólo tiene un objetivo: dominar el mundo.

Sin perder un solo minuto, Spirou deberá partir en busca del Conde con la esperanza de neutralizar a Cianura. Fantasio y Spip te ayadarán a lo largo de esta aventura donde podrás utilizar los geniales inventos del Conde para luchar contra los enemigos.

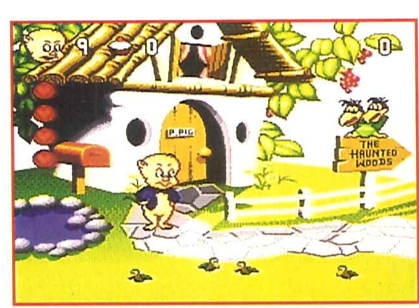
- Descubre los personajes y el ambiente del comic y de la serie de TV.
- Escenarios ricos en suspense.
- Un juego muy variado: plataformas, acción, reflexión, aventura, disparo...
- Podrás andar, correr, escalar, bucear, deslizarte, nadar, y utilizar, desplazar o tirar objetos sorprendentes.
- Animaciones extremedamente fluidas.
- Música excepcional con un tema ariginal.



«Porky Pig's Haunted Holiday» para Super Nintendo, en septiembre

PORKY TIENE EL ÉXITO ASEGURADO







«Porky Pig's Haunted Holiday» será el nombre de un divertido cartucho **de Sunsoft para Super Nintendo** que, debido al acuerdo de distribución entre esta compañía y Acclaim, **traerá Arcadia a nuestro país en el mes de septiembre**. Pero hasta que llegue esa fecha os adelantamos que en el juego nos encontraremos a Porky soñando con unas anheladas vacaciones, que terminarán convirtiéndose en una pesadilla para él y en una divertida aventura para todos nosotros.

Con sus **16 megas**, «Porky Pig's Haunted Holiday» **mezclará la acción con las plataformas,** además de ofrecer el aliciente de que cada vez que se comience a jugar, **ciertos elementos de la aventura se modificarán** para que ésta no resulte siempre igual. Lo que sí se convertirá en una constante en esta aventura de Porky será su excepcional calidad, **con el inevitable "toque Warner"** que quedará plasmado en todas las animaciones.

El ensueño de una noche de verano

«PINBALL FANTASIES» PARA JAGUAR





De vez en cuando, **la máquina de Atari** asoma la cabeza para hacer notar su presencia en la nueva generación de consolas. Y esta vez lo hace de la mano de un resonante **éxito realizado por 21st Century Entertainment: «Pinball Fantasies».** Desde su aparición en Amiga hace unos pocos años, son ya unos cuantos los jugones que han permanecido "amarrados" a este programa, echando una partida tras otra hasta batir el récord de turno.

Así, una noticia como ésta no deja de ser **una grata sorpresa para los aficionados al pinball**, que ahora verán mejorados los vistosos gráficos del programa original **hasta alcanzar la cifra de 32.000 colores en pantalla.** Además, se han añadido todo tipo de **opciones de personalización del juego**, para que nadie pueda decir que no está hecho a su medida.

Por supuesto, volveréis a poder disfrutar de esas **cuatro espectaculares mesas** que ya han marcado un hito en el género, de una banda sonora realmente imponente, así como de **cientos de modos de juego** que ya tienen encandilados a los jugones del Reino Unido.

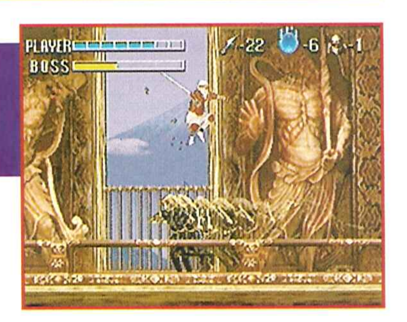
El ninja de Sega debutará en la Saturn estas navidades

«SHINOBI» LLEGA A LOS 32 BITS









«Shinobi» va a convertirse en uno de los primeros "clásicos" de Sega que se introducen en la nueva era de los 32 bits. Y lo hará por la puerta grande, con un juego donde **la imagen real y la digitalización llevarán la voz cantante.** De hecho, para poder guiaros contaréis con **una película tratada con la técnica de compresión de gráficos Cinepak**, capaz de poner en pantalla imágenes con una calidad "de cine".

Como es habitual, vuestro héroe se enfrentará a **fases más o menos lineales** con el único objetivo de encontrar la salida, eliminando a todos los enemigos que se crucen en su camino. **Shurikens y espada en ristre,** vuestro protagonista se enfrentará a **un juego entre el beat'em up y las plataformas,** que contará con nueves fases cada una con su correspondiente enemigo final. Eso sí, un poco de paciencia que hasta que no llegue el frío Shinobi no saltará a escena.

Saturn llegó directamente desde las estrellas

LA PRESENTACIÓN DE SATURN FUE UNA FIESTA

Tuvimos un **miércoles 21 de junio** bastante movidito. Y todo porque **Sega quería poner a su Saturn en boca de todos**. Primero, nos esperaba una rueda de prensa en el **hotel Santo Mauro de Madrid;** y algo más tarde, una espectacular **fiesta en una finca a las afueras de El Escorial.**

A la rueda de prensa matutina acudimos toda la prensa especializada, tanto en videojuegos como en electrodomésticos. Por algo Saturn es multimedia. En ella se dijeron pocas cosas de las que no os hayamos informado ya. **Se ratificó el precio de la consola** y se matizó el de los CDs, **que van a oscilar entre las 7.900 y las 11.900, dependiendo del juego.** Se confirmó la fecha de lanzamiento del **MPEG en octubre**, y nos demostraron, una vez más, que Saturn se acerca más que nadie al futuro.



Para José Angel Sánchez (Director General de Sega España) Saturn se ha convertido en la apuesta más seria de Sega en los últimos años. 1.000 millones de pesetas en publicidad vienen a avalar su declaración.

El peso de la rueda de prensa recayó en **José Ángel Sánchez (Director General de Sega España) y Malcom Miller (Director General de Sega Europa).** El interés de Sega en su consola quedó patente desde el momento en que se habló de cifras: **1.000 millones de pesetas** será el presupuesto inicial en publicidad, esperan vender **45.000 unidades para antes de navidad**, y suponen que habrá **unos cincuenta títulos en el mercado** para las mismas fechas. Al hablar sobre una posible reducción de precios se nos recordó el caso nipón, donde con un millón de unidades vendidas ya se han amortizado parte de los gastos de producción y se ha bajado el precio final.

La fiesta, casi bautizo, fue esa misma noche. **Sega reunió a 400 personas junto a un precioso lago**, y una cena al aire libre nos preparó para la espectacular presentación. Una ligeramente "tiesa" **Belén Rueda** hizo de maestra de ceremonias, mientras **José Ángel Sánchez, Malcom Miller y**



Mallcom Miller, Director General de Sega Europa, nos habló en la rueda de prensa de la importancia que Saturn tiene dentro de los futuros planes de Sega.

Begoña Sanz (Directora de marketing de Sega España) nos volvían a enseñar su flamante maquina. Luego, la nota inolvidable la pusieron los fuegos artificiales y los juegos de luz en el lago. Y finalmente, **el dúo Gomaespuma** colocó la simpática guinda a un día muy especial para Sega y para los amantes de los videojuegos. Que haya suerte.

Como gran adelanto de lo que se prepara para Ultra 64

«KILLER INSTINCT» EN SUPER NINTENDO A PARTIR DE OCTUBRE



Los usuarios **de Super** tan solo tendrán que aguardar dos meses más para poder saborear intensamente toda la calidad del **«Killer Instinct» que ha creado Rare** para los 16 bits, y que no es sino un apropiado y magnífico **adelanto del que será el gran juego de Ultra 64**. **Octubre** ha sido considerado el mes idóneo para que sea lanzado al mercado de nuestro país, y a partir de entonces ya nadie podrá tener dudas sobre cual es el mejor juego de lucha que habrá recorrido los circuitos de una Super Nintendo. Esto se deberá en gran parte a la **tecnologías de Silicon Graphics, ACM y rendering** que se han utilizado para su realización, gracias a las cuales muchos de sus escenarios atesorarán la calidad de definición y textura que ya nos dejó a todos boquiabiertos en «Donkey Kong Country».

En cuanto a los personajes, debéis saber que **se mantendrán los diez que ya aparecían en el arcade**, y que serán capaces de realizar todos sus golpes especiales. Pero no será esto lo único que esta versión adopte de la recreativa, puesto que t**ambién extraerá de ella los efectos sonoros y la música**. Así que ya lo sabéis, a partir de octubre podréis jugar en vuestra casa con estos alucinantes **32 megas** con que cuenta la genial versión realizada por Rare para el Cerebro de la Bestia.

El Parque de Atracciones de Madrid inaugura el Simulador Virtual

ATRAVIESA LOS LÍMITES DE LA REALIDAD



Con una capacidad para **cincuenta personas**, distribuidas en cinco filas de diez asientos, y una gran pantalla, da la impresión de ser una sala de cine corriente. La película programada es **"Paseo por la Mina del Diablo"**, pero cuando las luces se apagan el público se percata de que no va a asistir a una proyección normal. ¿Será porque **una barra de seguridad les mantiene bien sujetos al asiento**, porque les ha dado la bienvenida un curioso personaje llamado Tomatito, que interactúa con los asistentes desde un monitor de vídeo, o porque **la pantalla en forma de curva mide 7 metros de largo por 3,5 de alto**?

Los dos proyectores electrónicos comienzan a exhibir la película, **rodada en 70 mm, a 60 fotogramas por segundo,** y el **sonido de espectro total "surround"** envuelve al público. Un anciano les recibe en la entrada de la mina y les advierte que ésta va a ser la experiencia más fuerte de su vida. Las puertas de la mina se abren y... aunque parezca increíble, **el público sentirá que está a bordo de una vagoneta, atravesando unos parajes totalmente renderizados.** Caen en picado, sienten explosiones, frenan, chocan o giran, porque **las butacas se mueven gracias a un complejo sistema hidráulico** sincronizado, mediante ordenador, con la acción.

Efectivamente, no se encuentran ante una proyección habitual, sino **en el Simulador Virtual**, una de las novedades que el Parque de Atracciones de Madrid ofrece este año a sus visitantes. Una atracción que ha supuesto **una inversión que supera los 200 millones de pesetas,** y en cuya puesta en marcha han colaborado **la empresa norteamericana Showscan Corporation y la suiza Intamin**. El resultado es que, por **sólo 400 pesetas** que es lo que cuesta la entrada, el espectador se zambulle en un universo nuevo de sensaciones, **convirtiéndose en el protagonista absoluto de todo lo que acontece en pantalla.**

Y es que, como afirma **Yolanda González, Jefe de Prensa del Parque de Atracciones,** "el público demanda ser el protagonista de su tiempo libre, y con este tipo de instalaciones lo tenemos asegurado". De lo que no cabe ninguna duda, es de que todos los que prueben el Simulador Virtual, van a querer repetir.



De izquierda a derecha, podéis ver a Javier Ibias, Aránzazu Arana, Natalia Rodríguez y José Antonio Muñoz. Ellos son los encargados del mantenimiento de este Simulador Virtual, y de controlar que todo esté en orden y que no se produzca el mínimo fallo.

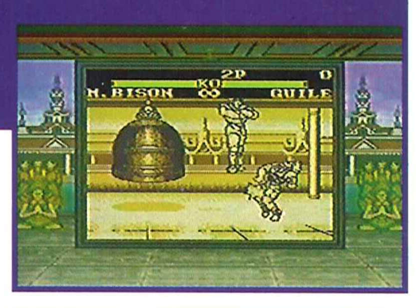


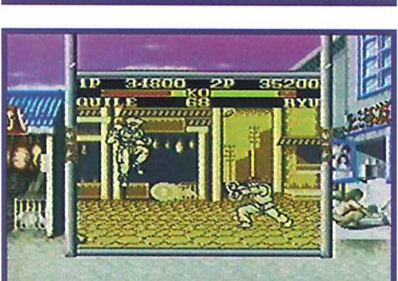


Las butacas están conectadas a la pantalla mediante ordenador y se mueven gracias a un complejo sistema hidráulico.

Nintendo confirma la fecha de lanzamiento de «Street Fighter II»

RYU Y COMPAÑÍA SE PASEARÁN POR GB



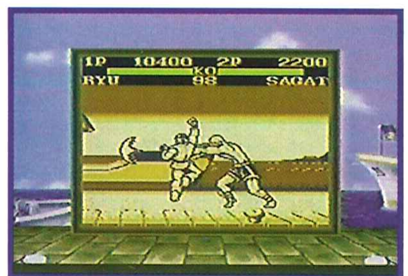


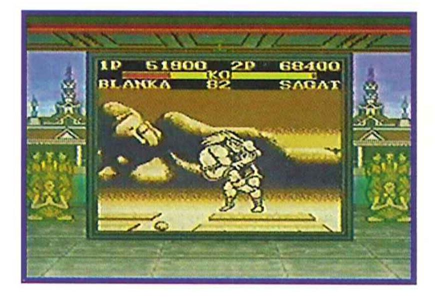
Lo que hace un año parecía imposible, ahora se hace realidad. **«Street Fighter II»**, el genuino, paseará su caché por los circuitos de la pequeña **portátil de Nintendo**.

El juego contará con **casi todos los protagonistas del arcade original**. Sólo se han quedado fuera Dalshim, Honda y Vega, pero los ocho restantes (**nueve contando a Bison**, enemigo final) conservarán su impresionante aspecto físico y la colección de magias que les hicieron famosos hace ya tres años. La **alta definición gráfica** que podéis ver en las pantallas se debe, en gran medida, a sus **cuatro megas de memoria** y al esmero que se ha dedicado a esta inesperada y espectacular conversión.

Para disfrutar a tope de las posibilidades de este «Street Fighter II» contaréis con **tres modalidades de juego,** entre las que destaca el modo versus, al que será posible jugar incluso **en Super Game Boy**. Periférico para el que, además, **se han preparados marcos especiales** que recrean los escenarios característicos de cada personaje.

Avalado por Nintendo, ya os podéis imaginar la calidad del juego. Eso sí, **hasta octubre** deberéis tener un poco de paciencia.





La curiosidad del mes

«Donkey Kong Land» se tiñe de amarillo banana

NINTENDO LE SIGUE SACANDO LOS COLORES A SU PORTÁTIL

Si primero nos mostraron lo que se podía hacer poniendo un poco de color a la portátil con la **Edición Especial de Game Boy,** ahora Nintendo ha decidido poner **una nueva nota colorista** en un producto destinado al mismo soporte. En esta ocasión se trata de un juego, pero no de uno cualquiera, sino de **«Donkey Kong Land».**

Aparentemente el cartucho no ofrece ninguna curiosidad, pero es que la sorpresa os la llevaréis cuando lo saquéis de la caja. En ese momento comprobaréis que **el habitual color gris de la carcasa del juego ha sido sustituido** por un tono mucho más acorde con su contenido: **un bonito y llamativo amarillo banana.**

Pero como vale mucho más una imagen que mil palabras, os dejamos que os deleitéis con la fotografía del cartucho tal y como ya lo podéis encontrar en vuestra tienda habitual.

Plataformas renderizadas en Mega Drive

«VECTORMAN» ROMPERÁ MOLDES

Mega Drive recibirá **en noviembre** un plataformas de **16 megas** con dos valores fundamentales. Por un lado su protagonista, y por otro sus gráficos. Y es que **Vectorman** se enfrentará a multitud de trampas y enemigos a lo largo y ancho de sus amplísimos mapeados.

A todo esto hay que unirle **la calidad de sus gráficos renderizados** y la



destapará como un **maestro del disfraz**, capaz de transformarse en cualquier cosa. Con un poderoso disparo de energía y una portentosa capacidad de salto, este personaje se originalidad de todas sus situaciones. Con esto y con todo, estamos seguros de que el **nuevo héroe de Sega** se convertirá en uno de vuestros favoritos de este próximo invierno.

Duro como el pedernal

«PREHISTORIK MAN»



Con mucho sigilo, pero mucha furia cavernícola y una jugabilidad antediluviana, **«Prehistorik Man»** se dispone a visitar los circuitos **de Super Nintendo a la vuelta del verano**. El lanzamiento estrella de **Titus** (o eso creen ellos fervientemente) llegará **rebosante de plataformas,** protagonizado por un troglodita que pronto pasará a engrosar la lista de las **mascotas célebres en la historia de la Super.** Razones no le faltarán para ello: toda la comida del poblado ha sido vilmente usurpada por una manada de dinosaurios hambrientos. Sin más demora, Sam (que así se llama nuestro héroe del pedernal) se pondrá en camino a lo largo de **23 niveles de juego,** recogiendo todo tipo de armamento (rudimentario, eso sí) y vehículos que os ayudarán en la tarea.

Además, cruzaréis vuestras cachiporras con algunos imponentes **jefes de fin de fase** y podréis acceder a unas siempre **sorprendentes fases ocultas** donde daréis rienda suelta a vuestra habilidad. En definitiva, un cartucho de plataformas bastante completito para animar la temporada de otoño.







Aparecerá de la mano de Arcadia bajo el título de «Big Sky Trooper»

LA MÁS LOCA AVENTURA SIDERAL DE LUCAS ARTS









Bajo **el sello de JVC, Lucas Arts** os va a proponer formar parte de una auténtica tropa sideral de choque **en vuestra Super Nintendo**. El objetivo de **«Big Sky Trooper»** consistirá en impedir que las cuatro máquinas que mantienen unida la realidad de la galaxia sean saboteadas por un ejército de babosas, al servicio del perverso **Sultán de Slime**: ¿verdad que se trata de un argumento surrealista? Pues ahí no se acaba todo, porque el jugador tendrá que **escoger como protagonista a un personaje, niño o niña,** que contará con la ayuda que le proporcione **un perro-robot y un curioso agente secreto llamado Slack**.

Dentro de esta galáctica aventura se podrán ir recogiendo items, así como **entablar diálogo con una serie de extravagantes individuos.** Todos ellos se encontrarán dispersos por la multitud de planetas que compondrán el juego y que traerán consigo un importante número de horas de juego.

En septiembre, **Arcadia** se encargará de poner en vuestras Super Nintendo este galáctico juego de rol.

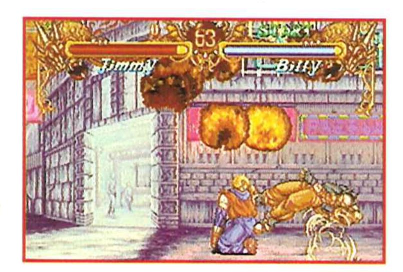
«Double Dragon»: el regreso de todo un clásico

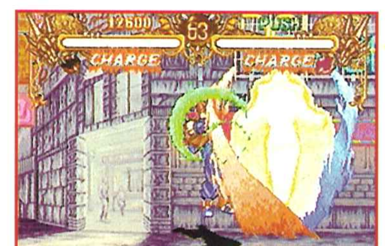
LOS HERMANOS LEE CONTINÚAN LA SAGA EN NEO GEO CD



«**Double Dragon**» es un título que resultará familiar a los fans de los videojuegos. No en vano ya se ha dejado ver por todos los soportes de Nintendo y también en buena parte de los de Sega, así que se le puede reconocer como **uno de los grandes clásicos** dentro del apasionante **género de lucha "one on one"**.

Pues bien, ahora los famosos **hermanos Lee,** que dieron origen a toda una saga, también **van a deleitarnos en Neo Geo CD**, algo bastante lógico si se tiene en cuenta que este soporte se limita casi únicamente a acoger juegos de lucha. Y lo harán dentro de un corto espacio de tiempo, puesto que tiene prevista su salida al mercado **para los primeros días de agosto.**





El aspecto que presentan Billy y Jimmy Lee en esta nueva entrega es muy saludable, con un **excelente tamaño y unos movimientos tan rápidos y espectaculares** como nunca hasta ahora se les había visto. Vendrán acompañados por **otros diez luchadores**, algunos de los cuales también os resultarán conocidos, dispuestos a arrancar del jugador voces de admiración y sorpresa cuando les vean entrar en acción **con sus increíbles golpes especiales.**

La verdad es que esta nueva versión no defraudará a los incondicionales fans de los hermanos Lee.

«FIFA Soccer» acompañará a 3DO en su lanzamiento en España

GOLDSTAR PONDRÁ A LA VENTA SU 3DO EN SEPTIEMBRE

Mientras que Panasonic ha desistido en su empeño de poner a la venta su consola en España, Goldstar ya tiene preparado el lanzamiento de la suya en **septiembre**. Con ello, **Goldstar 3DO** puede convertirse en **el único modelo 3DO distribuido oficialmente en España**.

La diferencia de esta máquina con las anteriores reside básicamente en su aspecto exterior. Más **robusto y elegante, incluye carga de disco frontal** y automática, mucho más cómoda para el usuario. El corazón de este 3DO también cuenta con algunas ventajas añadidas a las primeras versiones. Y es que el precio de la máquina, que será de **69.900 pts** según últimas informaciones, **incluirá un cartucho MPEG** para visualización de Video CD, y será **totalmente compatible con todos los juegos del mercado**. No tendrá ningún problema a la hora de ampliarlo con, por ejemplo, la **tecnología M-2**. Y es que numerosos puertos de ampliación garantizan la **posibilidad de ir mejorando las aptitudes de la máquina** según vayan apareciendo nuevos periféricos.

Aparte de lo ya dicho, sólo falta confirmar una fecha exacta de lanzamiento y cuál será el juego que acompañará a la consola. Aunque al principio se barajaba la posibilidad de que fuera «Street Fighter II», ahora es casi seguro que será al famosísimo **«FIFA Soccer» de Electronic Arts**. Los primeros títulos en ponerse oficialmente a la venta siguen siendo una incógnita, pero el mes que viene os prometemos un completo reportaje matizando, uno por uno, todos los puntos y características de esta impresionante consola.



Éste es el impresionante aspecto de la máquina de Goldstar, pero lo importante no estará en su exterior. Este 3DO es el más completo hasta el momento, incluyendo entre sus circuitos una tarjeta MPEG y varios puertos para ampliar su potencia con las tecnologías más avanzadas, como el caso del M2.





Nintendo nos muestra los secretos de Ultra 64

Nintendo va desvelando poco a poco los misterios que rodean a su Ultra 64. Primero fue el arcade, después la máquina y ahora los secretos de su poderoso corazón.
Para entenderlos vamos a explicaros las técnicas exclusivas con las que Ultra 64 será capaz de producir entornos de aspecto casi real.
Las imágenes que ilustran este reportaje han sido desarrolladas con una estación Silicon Graphics, pero nos ayudarán entender los efectos que posteriormente se verán en la máquina de Nintendo.

1 Load Management.

El objetivo de este sistema consiste en lograr que los objetos aparezcan nítidamente en pantalla desde el primer instante, sin que importe la velocidad del movimiento ni el cambio de dirección, evitando así que los decorados se generen repentina o bruscamente.

Como se puede apreciar en las pantallas de la derecha, con el Load Management desconectado, se detectan situaciones extrañas en la generación de imágenes. En los casos en los que aparecen numerosos elementos en la pantalla, el procesador se encuentra saturado de información y algunos objetos se van generando según nos aproximamos a ellos o cambiamos hacia su dirección: aparecen de repente.

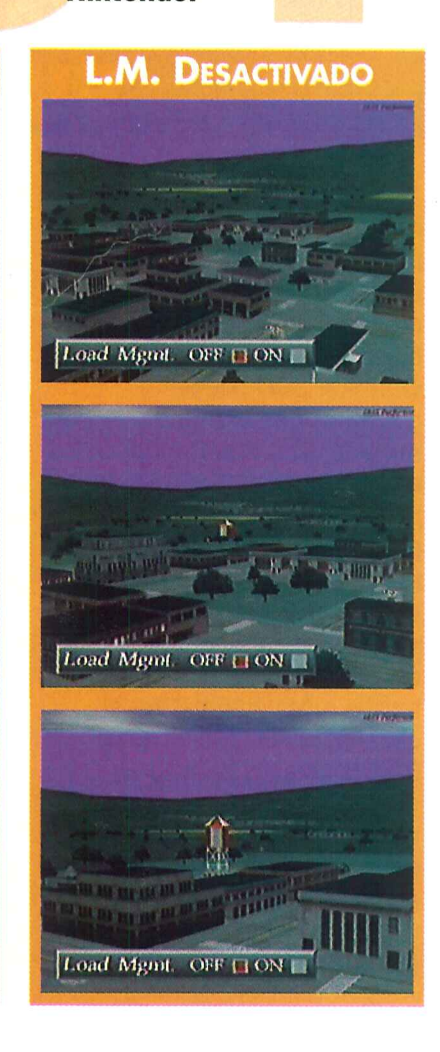
La impresión creada gracias al «Load Management» es mucho más realista.

Estas imágenes de una pequeña ciudad ilustran perfectamente las posibilidades del "Load Management". Fijaos sobre todo en el depósito rojo y blanco. En la imagen con L.M. el depósito aparece en pantalla desde el primer momento, mientras que con este sistema desconectado se genera repentinamente y no terminará de formarse hasta que la "cámara" se haya acercado lo suficiente.

L.M. Activado



L.M. Desactivado



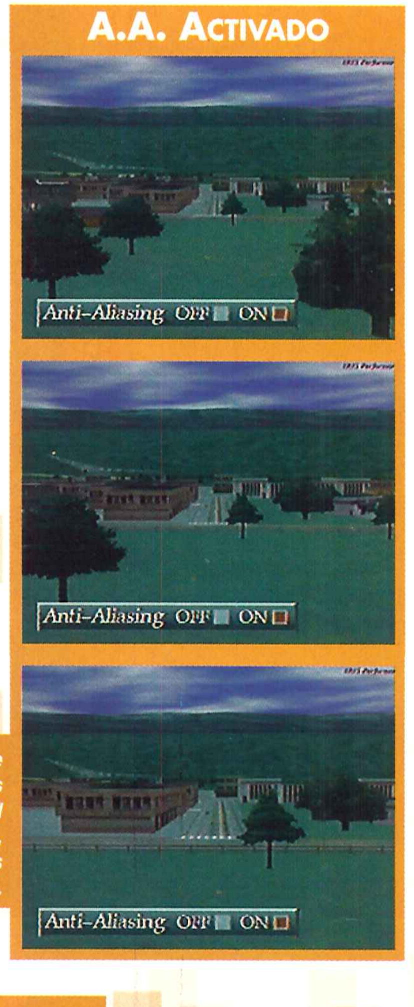
2 Anti Aliasing

Los elementos fundamentales para un juego o cualquier otra animación, son los objetos. La técnica «Anti Aliasing» se aplicará directamente sobre ellos.

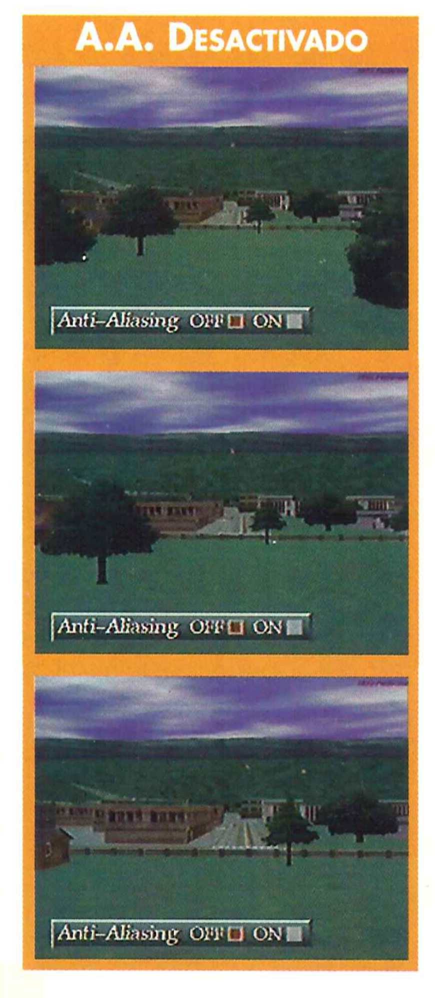
Gracias a este sistema se evita que los objetos vibren o se muevan durante cualquier desplazamiento que se realice. Esta vibración produce un efecto irreal cuando el objeto se encuentra alejado. «Anti aliasing» impide la vibración de manera que el objeto tratado con ella se aprecie con la misma nitidez sea cual sea la distancia desde la que se visione. Es decir, aunque el acercamiento sea muy rápido o exija movimientos bruscos todos los objetos conservarán siempre la misma textura y la misma sensación de realidad.

Aunque resulta algo difícil de apreciarse con imágenes fijas, este sistema logra suavizar los "temblores" que sufren algunos objetos al desplazarse. En este caso, es la valla que separa la carretera del césped la que recibe el tratamiento «Anti Aliansing». Si os fijáis, podréis apreciar cómo la valla no varía su forma en ninguna de las distancias desde la que se han capturado las distintas imágenes.

A.A. Activado

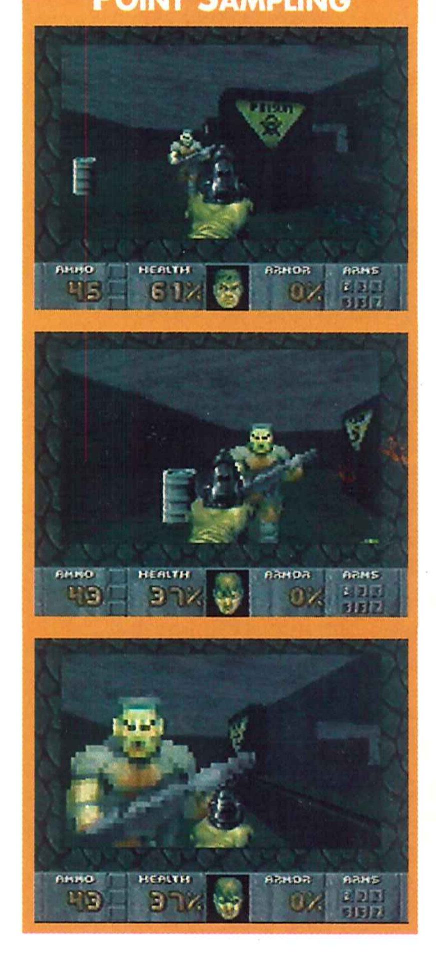


A.A. Desactivado

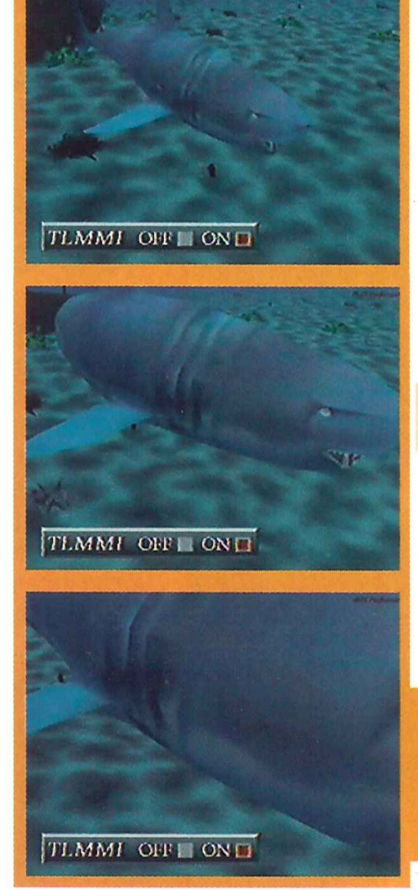


Point Sampling





TLMMI



3 TLMMI (Trilinear Mid Map Inturbolation)

Los videojuegos tradicionales, tanto de consola como de ordenador, basan sus gráficos en el "Point Sampling". Con esta técnica los objetos tienen un aspecto más o menos real vistos desde lejos, pero al realizarse un acercamiento los pixels de los que se compone la figura se hacen sumamente visibles, dando un irreal aspecto de mosaico.

Por contra, Ultra 64 utilizará la moderna TLMMI, con la que los objetos aparecen con una textura perfectamente renderizada que no se pixela ni se deforma. No importa cuál sea la distancia o la velocidad del acercamiento, el aspecto se mantiene uniforme a toda la imagen.

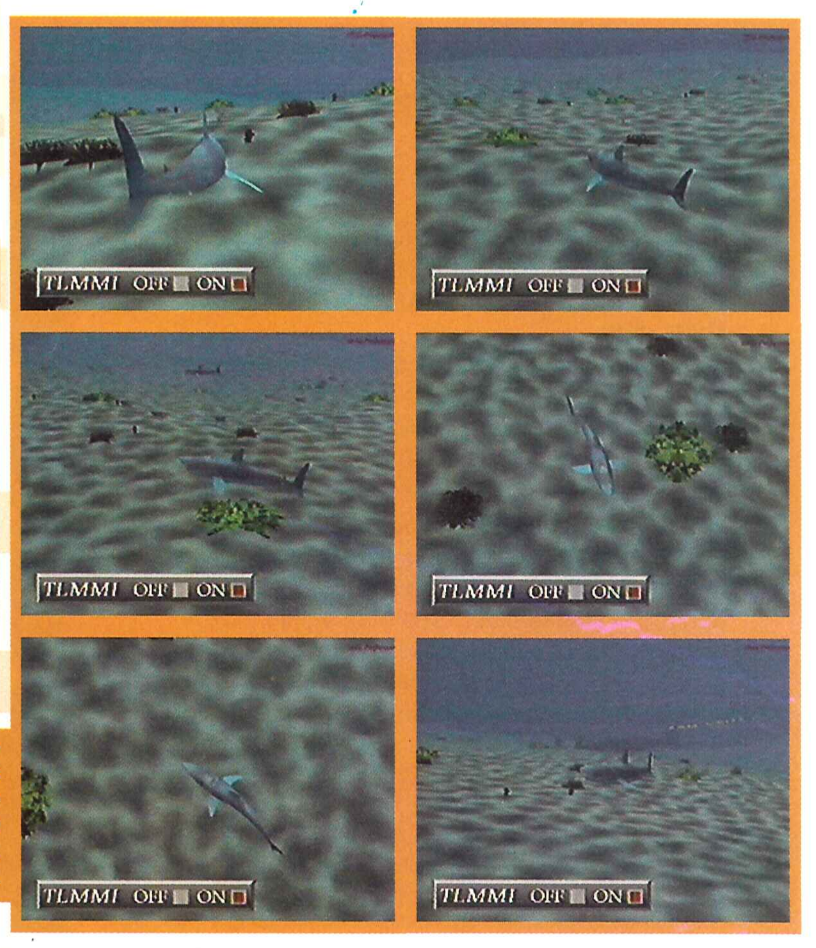
Esta técnica irá incluida en Ultra 64 en un chip de silicio, de manera que los desarrolladores podrán conseguir los mismos resultados.

Para saber lo qué es un pixel no tenéis más que fijaros en las pantallas de la izquierda. A pesar de toda su calidad gráfica y de la potencia de la máquina, el «Doom» de PC es capaz de pixelar a sus personajes hasta convertirlos en amasijos de cuadraditos. Sin embargo , las imágenes tratadas con TLMMI se pueden ampliar hasta mostrar primerísimos planos sin que se deformen.

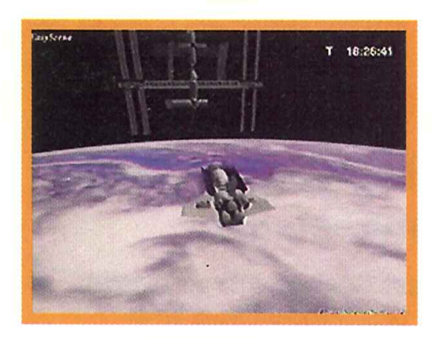
La otra ventaja de Ultra 64, el Cartucho de Silicio

Aparte de estas tres técnicas exclusivas, Ultra 64 contará con la ventaja añadida de un soporte altamente cualificado para almacenar y transmitir información en un tiempo récord. Gracias al cartucho de silicio serán posibles los giros de 360 grados en tiempo real, consiguiendo recrear un entorno tridimensional sumamente realista.

Este efecto no puede ser duplicado utilizando un sistema de CD ROM debido al mayor tiempo de acceso que precisa la utilización de compactos, en clara desventaja frente al cartucho.



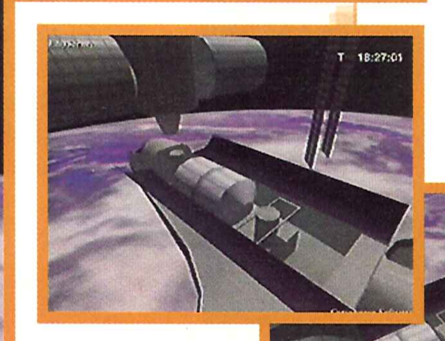
Por desgracia, una imagen fija nunca podrá ser una referencia fiable para hacernos una idea del movimiento. Contemplad los diversos planos desde los que hemos capturado la imagen del tiburón e intentad imaginar cómo la va girando una supuesta cámara para lograr enseñarnos cada uno de los flancos del escualo. Un movimiento realmente espectacular, fluido y suave.











Y si lo combinamos todo, el resultado es así de espectacular

La combinación de estas cuatro características hace de Ultra 64 una máquina con un potencial enorme. En estas imágenes podéis apreciar cómo los acercamientos no provocan ninguna distorsión en la nave ni en su entorno. Lo que ya no podéis apreciar es la suavidad y fluidez de las rotaciones y la velocidad de los acercamientos. Sin que nada irrumpa bruscamente en pantalla, sin que se noten pausas y todo perfectamente hilado, esta animación puede ser la mejor muestra de un potencial increíble. Eso sí, aún nos falta ver los juegos en Ultra 64...

LOS COLORES VAN POR DENTRO

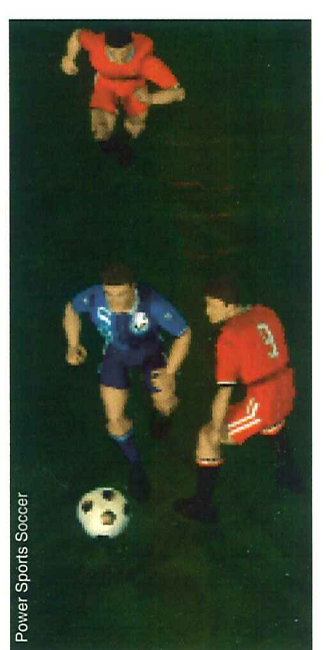






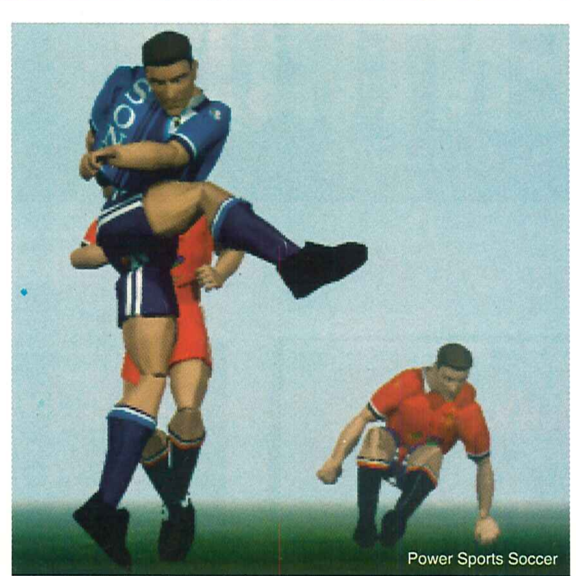
GAME MASTERS por M.A.D.

Las máquinas de 32 bits empiezan a soñar con el fútbol


Power Sports Soccer

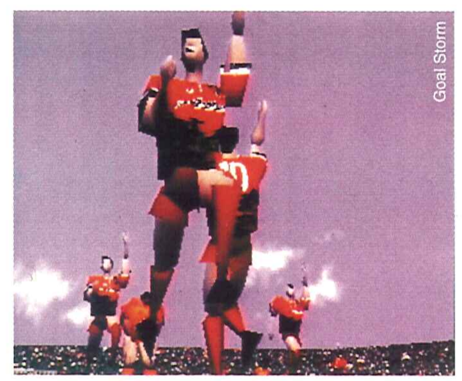


Fifa 96


Power Sports Soccer



Goal Storm


Goal Storm



Ante la última locura futbolística que se está viviendo en todos los rincones del mundo, las compañías más importantes han puesto en marcha otro reclamo que se una a los coches y la lucha. Y es que sólo una modalidad como el deporte rey puede igualar o incluso superar el «tirón» de esos dos géneros. Konami, Psygnosis y Electronic Arts ya se han dado cuenta de ello, y por eso han preparado tres juegos de lujo que verán la luz entre finales de este año y principios del 96. Es buen momento, pues, para tener una primera toma de contacto

De las tres compañías que incluyo en este número, ésta es la única que debuta en esto del fútbol, pero no en la difícil labor de realizar buenos juegos. Además, **Psygnosis** se está convirtiendo en una de las compañías **que más se está comprometiendo con los nuevos sistemas.**

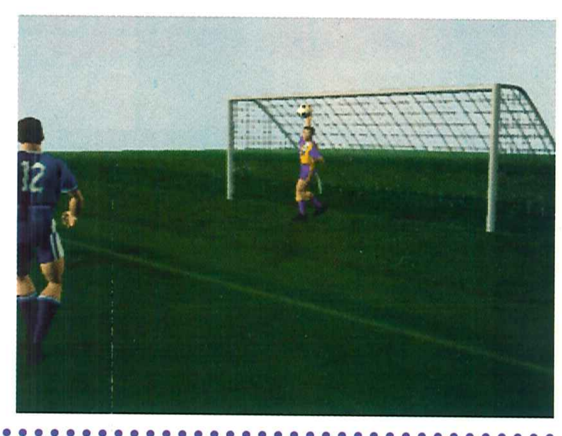
Como podéis comprobar por vosotros mismos, las imágenes de su juego de fútbol son para quitarse el sombrero. Y es que se están utilizando **las últimas técnicas de captura de imágenes para realizar el diseño de los jugadores,** a los que posteriormente se les aplica **un modelado tridimensional** con el magnífico resultado que veis en estas pantallas.

Por supuesto, **«Power Sports Soccer» contará con diferentes perspectivas**, algo que parece imprescindible en los últimos juegos de fútbol. Otro reclamo, especialmente atractivo para los grandes aficionados al fútbol, será **la inclusión de diversas ligas europeas,** en las que cada equipo contará **con una enorme base de datos** que irá variando a lo largo de las competiciones.

De momento, poco más se conoce sobre este juego, ya que **no estará a la venta hasta principios del 96.** Pero hasta entonces, y para que vayáis abriendo boca, podéis deleitaros con estas imágenes.

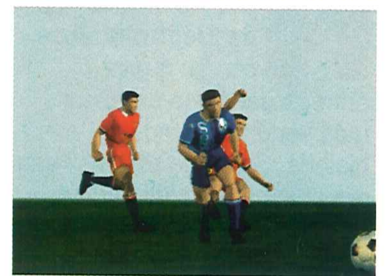


La presencia de los clubs europeos de mayor renombre será uno de los reclamos más notables de este «Power Sports Soccer».



Power Sports Soccer
Psygnosis
PlayStation



Los japoneses de **Konami** ya saben de qué va el fútbol. No en vano hace pocos meses lanzaron para Super Nintendo uno de los mejores programas de soccer de la historia, **«International SuperStar Soccer»**. Este monumental éxito ha animado a Konami a emprender empresas más arriesgadas, y ya están inmersos en un nuevo proyecto futbolístico llamado **«Goal Storm».**

Estas pantallas revelan cuál será una de las características peculiares del juego: **multitud de polígonos se encargarán de crear todas las formas que aparecerán en pantalla,** incluidos los propios jugadores. Eso sí, la estética será un tanto particular y **los jugadores se asemejarán a los personajes de «Tekken»**, el flamante juego de lucha de Namco. Y por supuesto, la calidad en el movimiento estará más que asegurada.

Como es norma en los juegos de fútbol **se incluirán varias perspectivas**, aunque Konami afirma que no pretende volver locos a los usuarios, sino que los cambios se producirán en momentos muy determinados, como lanzamientos a balón parado, saques de banda, etc. Por contra, **cobrará protagonismo un efectivo zoom,** que ayudará a mostrar al jugador la panorámica pertinente en cada momento.

En principio, **la liga japonesa copará este «Goal Storm»**, aunque es muy posible que en su lanzamiento europeo estos equipos sean sustituidos por escuadras del Viejo Continente o por selecciones nacionales. **En noviembre estará lista la versión para PlayStation y el año que viene la de Saturn.**





Goal Storm
Konami
Saturn - PlayStation

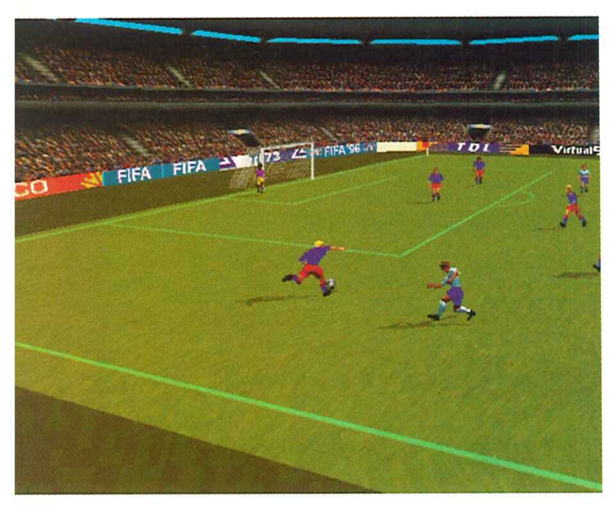
La utilización de las formas poligonales por parte de Konami nos recuerda mucho a «Tekken», el juego de lucha de Namco.





GAME MASTERS
por M.A.D.

Fifa 96
Electronic Arts
Saturn - PlayStation
Ultra 64 - MD - SN



De nuevo Electronic Arts recurrirá a los sprites, al contrario que sus rivales, para realizar su «Fifa 96». Se trata, sin embargo, de sprites pre-renderizados que aportarán un mayor efecto tridimensional.

No podían faltar a la cita los muchachos de **Electronic Arts,** con su nueva entrega del juego de fútbol más vendido de toda la historia. Sólo que esta vez van a tirar la casa por la ventana, realizando **un lanzamiento para formatos desde los 16 hasta los 64 bit.**

Superar la calidad de los anteriores lanzamientos no es tarea fácil, así que EA Sports está diseñando esta nueva versión **en las potentes estaciones de trabajo de Silicon Graphics.** Sin embargo, y al contrario que sus rivales, no veremos polígonos en pantalla, **sino sprites pre-renderizados al más alto nivel, con ausencia total de pixelaciones.**

Obviamente, las versiones de 16 bit tendrán considerables diferencias con respecto a las más potentes. En éstas, por ejemplo, se está utilizando **una tecnología llamada Virtual Stadium que permite una variedad de tomas casi ilimitada,** además de las siete "cámaras" que ya vimos en el «Fifa Soccer» para 3DO.

Por otro lado, el apartado sonoro no le va a andar a la zaga a los gráficos, ya que «Fifa 96» dispondrá de nuevo **de un perfecto sonido Dolby Stereo, con efectos y cánticos sampleados de campos de fútbol reales.** Y para los puristas de este deporte una buena noticia, pues se incluirán nada menos que **12 ligas internacionales,** incluidas la de España, Italia, Brasil o Inglaterra, **con los nombres reales de cada jugador** (ya era hora), y una Liga Mundial, e incluso habrá trofeos para el mejor jugador y para el pichichi de la Liga.

Entre octubre y noviembre (de este año, claro) estarán en el mercado las primeras versiones de este «Fifa 96».

Y ya nada más por este mes. Un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal amigos? Bueno, antes de nada quiero desearos a todos felices vacaciones. Espero que ahora, en agosto, me mandéis postales en vez de cartas, en las que se vea la playa, ya que será la única forma de que yo pueda verla. En fin, vamos a lo que nos interesa.

Encantado de conocerte, Javier "mar de dudas" Poyatos Gutiérrez. Voy a aclararte todas esas cuestiones. Por supuesto que **es necesario la utilización del cartucho descompresor MPEG para disfrutar del Video CD.** Tanto el CD-I de Phillips como 3DO y Saturn disponen de este cartucho como accesorio, es decir, que debe adquirirse aparte de la consola. En un futuro, algunos sistemas como la tecnología M2 de 3DO aseguran que lo llevarán incorporado en sus circuitos. Para que te puedas hacer una idea, **un cartucho MPEG puede salir por una 20 ó 30.000 pts**, mientras **el CD-I de Phillips al completo**, con los accesorios necesarios, **te puede costar unas 110.000 pts.**

Por otro lado, debes tener muy claro que **las máquinas arcade siempre irán un paso por delante de las consolas**, ya que a la hora de realizar su hardware las compañías no tienen límites de espacio o dinero. Me explico: en una consola **han de realizar un hardware que no suponga un desembolso elevado al usuario** y que no ocupe más que una caja de zapatos. Ese problema no existe en las recreativas.

Más cosas. Según Nintendo, **las versiones de «Cruis'n USA» y «Killer Instinct» serán mejores en la consola doméstica,** porque para entonces el hardware de Ultra 64 estará más evolucionado. Lo del retraso del lanzamiento de Ultra nos tiene a todos en vilo, y por supuesto es difícil conocer las razones, aunque son totalmente posibles tus dos hipótesis. Un saludo y hasta otra.

Saludos, amigo Manuel Víctor Rodríguez, de León. Lo que propones no es una locura, pero quizá debías habérselo propuesto a las altas esferas de Sega hace unos meses, aunque no creo que te hubieran hecho caso. Ellos **han apostado desde el principio por una máquina multimedia.** El tiempo dirá si acertaron o si debían haber optado por una potente consola que sirviera sólo para jugar. Adiós.

Amigo Raúl Yeste, de Sabadell. **Lo del CD para Super NES está más que olvidado**, así que yo de ti no le daría más vueltas al asunto, porque no vale la pena. Hasta luego.

Es un placer saludarte, amigo Manuel Sánchez Palma. Por cierto, tengo algunos amigos en Puente Genil, y creo que es un lugar precioso. A lo mejor os hago una visita dentro de poco. Bueno, son muchas tus preguntas , así que te contesto un par de ellas y el mes que viene el resto. Estás algo equivocado con eso del sistema operativo para Saturn. En realidad se trata de un sistema de desarrollo que permitirá a los programadores trabajar con más polígonos y texturas, ahorrando memoria. **No es ningún chip o accesorio que se acople a la consola, sino un adelanto en las posibilidades de desarrollo de los juegos para Saturn.** El inferior precio de PlayStation puede responder al hecho de que **esta consola no está preparada para otras capacidades como el Video CD, mientras que Saturn sí.** Aun así, la diferencia en el precio de ambas consolas puede resultar excesiva, pero **también influyen cuestiones de marketing**, y cada compañía es muy libre de poner el precio que considere justo a sus productos. De todos modos, has de saber que en Japón la diferencia es mínima.

Bueno, no hay sitio para más. Aunque sea verano, seguid escribiendo a: **Game Masters Hobby Consolas C/ de Los Ciruelos Nº4 San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid).**

¡Prepárate, vas a ver lo que es bueno!





Sólo en TodoSega encontrarás lo que necesitas para ponerte al día y preparar la próxima oleada de juegos de 32 bits: Saturn ya está en España. Abre nuestras páginas y sabrás porqué la máquina de Sega es la mejor. Comentamos «Daytona USA», «Virtua Fighter» o «Victory Goal», los primeros juegos y te ofrecemos información sobre futuros proyectos.

Para refrescarte, echa un ojo -¿y porqué no?, los dos- a las mejores previews del verano: «Comix Zone», «Light Crusader» o «Panzer Dragoon». ¿Qué más quieres que te contemos? Efectivamente, te comentamos: «SeaQuest DSV», «Pete Sampras», «Spirou» de Mega Drive y «Earthworm Jim» y «Hockey» de Game Gear. ¿Algo más? sí, nuestras secciones fijas de rol, trucos, graffiti...

¡Ah!, y para que allá donde vayas puedas escribirnos, te regalamos tres postales de Saturn.

HOBBY PRESS

Dos nuevas versiones para el juego emblema de Sega



Virtua Fighter

Reaparece en Saturn, se estrena en 32X

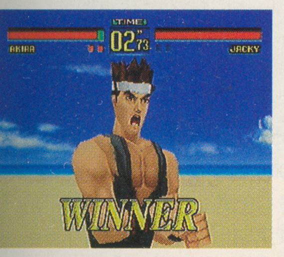
«Virtua Fighter» se ha convertido por derecho propio en el emblema de una nueva generación de arcades, y Sega lo sabe. Este inagotable filón va a dar en breve dos nuevos títulos: «Virtua Fighter Remix» y la prometida conversión para MD 32X. Dos juegos impresionantes que de aquí a otoño darán mucho, mucho que hablar.

Hemos tenido acceso a preversiones de ambos juegos, y sin riesgo a equivocarnos podemos afirmar que **los dos tienen calidad suficiente para satisfacer a los más exigentes**. La fuerza de ambos programas no nos ha permitido resistir la tentación de **mostraros ya mismo las primeras imágenes**. Pero ya sabéis, están sin terminar y **aún faltan algunos meses para su lanzamiento**, así que tened un poco de calma.

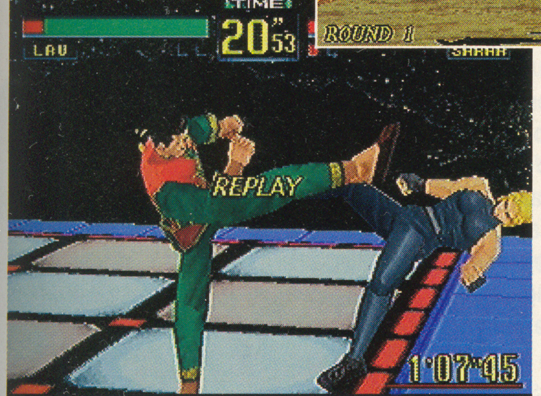
No le deis demasiada importancia al aspecto cuadradote de los personajes. El hecho de haber reducido el número de polígonos en pantalla ha permitido que el movimiento de los luchadores y la velocidad del juego sea muy parecida a la del juego original. En noviembre podréis comprobar vosotros mismos que la jugabilidad de este emblemático título tiene tanta fuerza en 32X como en Saturn.







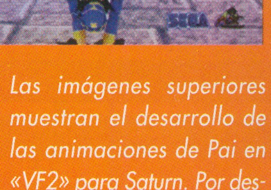




En esta versión de «Virtua Fighter» se han solucionado todos los problemas de la primera. Más polígonos, el inteligente uso de texturas y el aumento del tamaño de los personajes han sido suficientes para demostrar la capacidad de Saturn.

Virtua Fighter 2





Las imágenes superiores muestran el desarrollo de las animaciones de Pai en «VF2» para Saturn. Por desgracia no pertenecen al juego, sino que han sido extraídas de estaciones de trabajo. Eso sí, Sega asegura que el juego será igual de impresionante en Saturn. Y lo cierto es que después de admirar «Virtua Fighter Remix», no es difícil creer que la conversión será casi tan espectacular como el recién estrenado arcade (imágenes inferiores).





«Virtua Fighter Remix»: lo que merecía Saturn

«Virtua Fighter Remix» viene a demostrar dos cosas. Una es que la prisa es mala consejera, y otra que Saturn tiene capacidad suficiente **para poner en pantalla gran cantidad de polígonos texturados sin que parpadeen ni desaparezcan.** Frente a los problemas que presenta «V.F.», «Virtua Fighter Remix» opone una calidad gráfica envidiable. Los luchadores, de un tamaño mucho más grande, **han ganado "humanidad" sin perder ninguno de sus golpes ni animaciones.** La jugabilidad será la misma de «V.F», pero **su nueva espectacularidad gráfica** añadirá el aliciente justo para convertirse en irresistible. Basta conque miréis las pantallas y que penséis en un movimiento tan fluido como el del arcade, y os podréis hacer una idea muy aproximada sobre **lo que Sega va a poner en el mercado este otoño.**

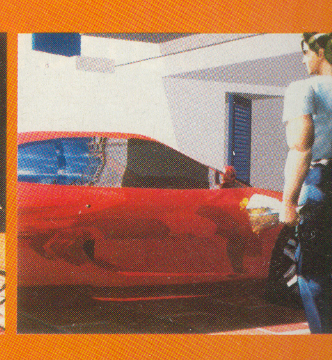
Para 32X el sueño ya es una realidad

Que el número de polígonos fuera inferior al de Saturn ya lo esperábamos todos. El aspecto de Akira y compañía nunca había sido tan cuadradote, pero ¿qué importa eso cuando **los movimientos son fluidos y la jugabilidad se mantiene intacta?** No sólo conserva personajes y golpes especiales, sino que ofrece nuevas opciones como **un modo torneo para ocho jugadores** o la posibilidad de **escoger vistas diferentes.** En suma, todo un balón de oxígeno para 32X.



Virtua Fighter 3

«Virtua Fighter» lleva camino de convertirse en una de las sagas más fructíferas de Sega, y «VF 3» será su máximo exponente. Las pantallas que os mostramos pertenecen a una impresionante "demo" realizada sobre estaciones de trabajo, pero Sega ha afirmado que la versión recreativa tendrá idéntica calidad. El desarrollo se está llevando con la poderosa placa Model 3, que tiene mucho que ver con el nuevo sistema de desarrollo de Sega para algunas conversiones de Saturn...



Ha saltado la noticia: «**Super Mario World 2:** *Yoshi's Island Paradise*» estará en el mercado entre los meses de noviembre y diciembre. La sorpresa ha sido MAYUSCULA, porque, como siempre, Nintendo lleva sus temas más **fuertes** con el más absoluto de los *secretos*. Sin embargo, nos ha dado tiempo de recoger **las primeras imágenes** de este **esperadísimo** cartucho y ponernos en contacto con ***Shigeru Miyamoto,*** creador de *Mario, Zelda y Donkey Kong,* entre otros, para que sea él quien nos cuente los secretos de la última aventura del héroe más carismático de la Gran **N.** ¿Se podía pedir *mejor* presentador?

Hobby Consolas: ¿Cuándo empezó el trabajo en «Yoshi's Island», segunda parte de «Super Mario World»?

Miyamoto: Han pasado aproximadamente 4 años desde que hicimos el primer test de «Yoshi's Island». Y, efectivamente, es la segunda parte de «Super Mario World».

HC: ¿Cuáles son las principales diferencias?

M: Yoshi es el personaje protagonista en manos del jugador. Es el mismo tipo de juego que Mario. Pero como el personaje principal es Yoshi y no Mario, hay muchos trucos más. Por ejemplo, Yoshi puede tragarse a los enemigos, hecho que desembocará en una variedad de diversos tipos de acciones. También es diferente la forma en la que Yoshi salta. En juego, notaréis muchas diferencias entre ambos títulos, «Yoshi's Island» y «Super Mario World».

HC: El estilo gráfico ha cambiado, ¿por qué?

M: A pesar de que la tecnología utilizada para crear los gráficos es digital, queríamos que las imágenes tuvieran el trazo del dibujo a mano.

HC: ¿Prefiere este tipo de gráficos a los renderizados de «Donkey Kong Country»?

M: No creo que sean comparables. Me gustan mucho ambas expresiones gráficas.

HC: ¿Para qué utiliza el juego el chip Super FX?

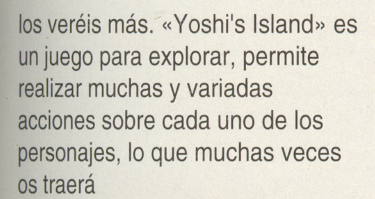
M: El proyecto «Yoshi's Island» fue iniciado al mismo tiempo que el desarrollo del chip Super FX. Por ello, «Yoshi's Island» se creó teniendo en cuenta la potencia del chip Super FX. Por ejemplo, la tecnología de "scaling" de los sprites del chip Super FX permite rotar los objetos que se mueven, al mismo tiempo que es posible hacer zooms de salida y de entrada. Además, los enemigos son más grandes que los aparecidos hasta ahora en cualquier juego de SNES, y el número de enemigos en pantalla es mayor, gracias a que el chip Super FX se encarga de hacer todos los cálculos.

HC: ¿Cuánto ocupa el juego?

M: «Yoshi's Island» será un cartucho de 16 megas. Aunque os daréis cuenta de que el volumen actual del juego es mayor que el de muchos otros de 16 megas. Esto es debido a que el chip Super FX nos permite utilizar tecnología de compresión de datos. El mapa de juego es más pequeño que el de «Super Mario World», pero hay mucha más información para cada una de las zonas. Por ejemplo, hay más de 130 tipos de enemigos diferentes. Por cierto, algunos sólo aparecen una vez, así que no los perdáis de vista o no

mr. Miyamoto nos habla de super Mario World 2: Yoshi's island paradise

« Tenemos grandes conocimientos para hacer nuestro



los veréis más. «Yoshi's Island» es un juego para explorar, permite realizar muchas y variadas acciones sobre cada uno de los personajes, lo que muchas veces os traerá grandes sorpresas.

HC: Dado que «Super Mario World» es tan sofisticado, en términos de jugabilidad, ¿ha sido difícil dar con nuevas ideas para «Yoshi's Island»?

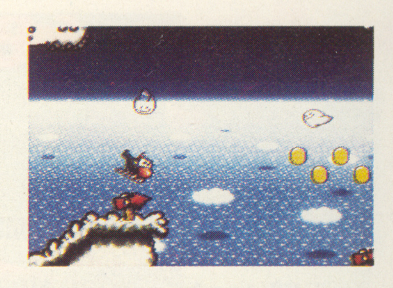
M: Sí, fue muy difícil crear la secuela. Es por ello que hemos asignado el papel protagonista a Yoshi. Cambiando el personaje principal, puedes disfrutar con una amplia variedad de acciones diferentes. Además, el juego no estará terminado hasta que el Bebé Mario no sea secuestrado. Ello le da un toque diferente al juego.

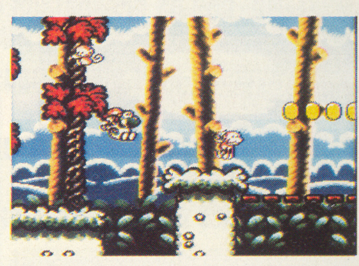
HC: ¿Cuál es la diferencia entre tus juegos de Mario y los juegos de plataformas de otras compañías que intentan copiar ese sistema?

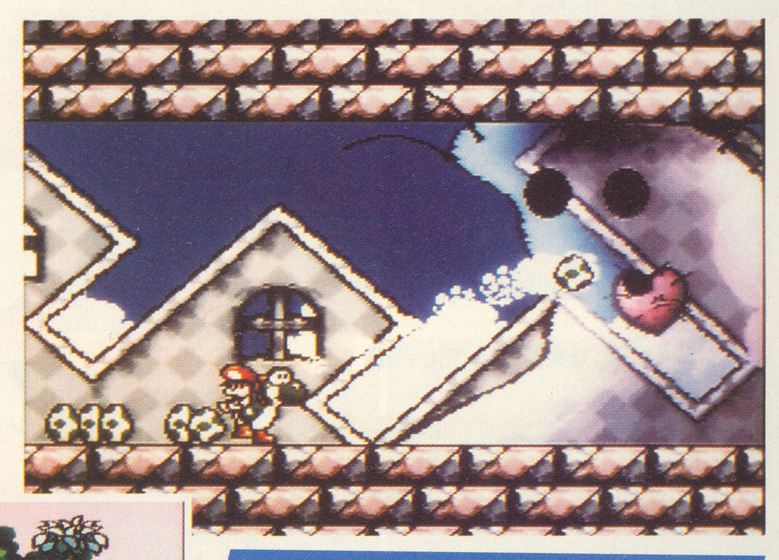
M: No estoy en disposición de comentar el trabajo que realizan otras personas, pero creo que únicamente intentan copiar nuestros juegos superficialmente, sin darse cuenta de las razones que mueven al juego por dentro, sin preocuparse del tipo de acción seleccionado, los trucos que saldrán, etc. Poseemos una gran historia haciendo buenos videojuegos y tenemos grandes conocimientos para hacer nuestros sueños realidad en cualquier formato cuando llega la hora de diseñar un juego.

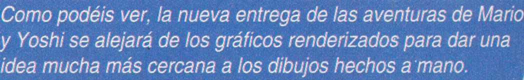
'HC: ¿Es cierto que «Yoshi's Island» es su último título para Super NES?

M: No, actualmente estoy trabajando en varios títulos para Super NES, pero aún es pronto para hablar de ello.

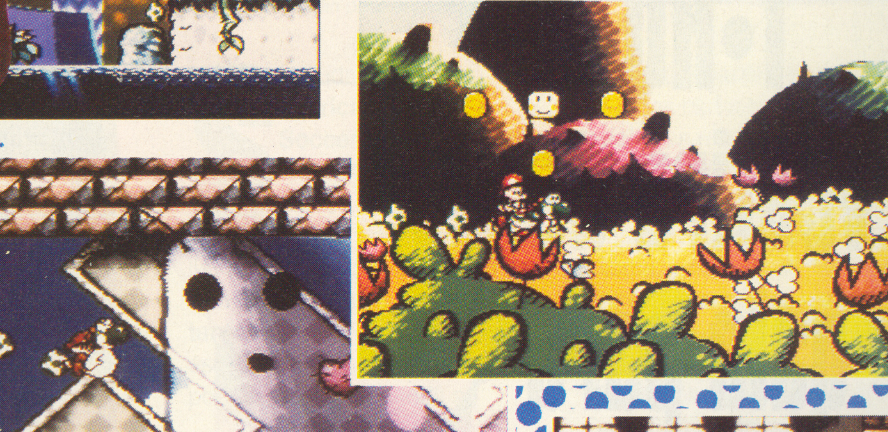


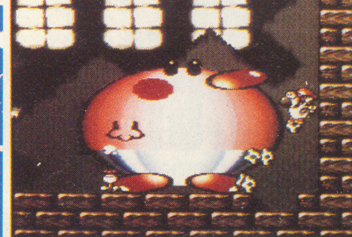






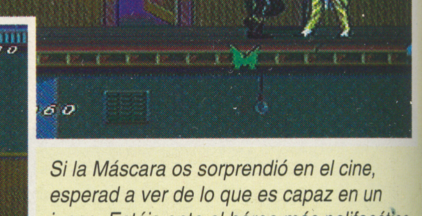
Como podéis ver, la nueva entrega de las aventuras de Mario y Yoshi se alejará de los gráficos renderizados para dar una idea mucha más cercana a los dibujos hechos a mano.





sueños realidad a la hora de diseñar un juego »

Stephen G. Berman, vicepresidente internacional de T•HQ, nos ha presentado los proyectos más ambiciosos de su compañía para afrontar el comienzo de la temporada. Con tres títulos punteros, T•HQ pretende desmarcarse de sus competidores. Pero no os confiéis, esto sólo es un avance de la gran avalancha que tienen preparada para más adelante y que Arcadia se encargará de desembarcar en nuestro país.





Si la Máscara os sorprendió en el cine, esperad a ver de lo que es capaz en un juego. Estáis ante el héroe más polifacético y sorprendente que podáis imaginar.













T•HQ se vestirá de gala para recibir el otoño

El héroe más versátil de los últimos tiempos llegará **a principios de octubre a los 16 bits de Nintendo.** Por supuesto nos referimos a **La Máscara,** el alter ego de **Stanley Ipkiss,** que triunfó en el cine de la mano de Jim Carrey.

T•HQ será la encargada de que el tímido Ipkiss se convierta en el héroe de cara verde en Super Nintendo. Para ello **ha contado con el grupo de programación Black Pearl Software** y con un argumento, estructurado en siete fases, que **seguirá fielmente el guión de la película.** Y es que a la hora de dar forma al juego, los chicos de T•HQ han trabajado estrechamente con la productora para que el resultado no desmereciera del original cinematográfico.

Pero aquí no acaba el apartado de colaboraciones, ya que también se ha contado con el asesoramiento de **Industrial Light & Magic** (responsables de los FX del filme), **para generar los múltiples morphings del héroe.** Como muestra, nada mejor que observar las pantallas que os mostramos.



Urban Strike

Una Super Nintendo, un pad y **«Urban Strike»** será todo lo que necesitaréis para vivir una apasionante aventura a los mandos de un moderno helicóptero de guerra. Y es que, después de haber probado sobradamente sus aptitudes en Mega Drive, la tercera parte de la saga «Strike» **llegará a los 16 bits de Nintendo este próximo otoño.**

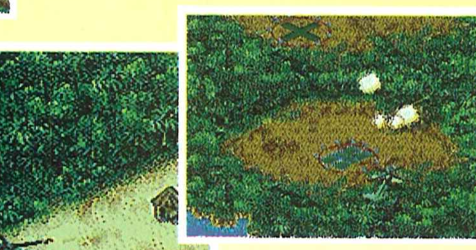
16 megas tendrán la culpa de que no vayáis a ser capaces de separaros de vuestra consola. Es decir, **16 megas y diez fases plagadas de ese tipo de acción** que no deja un segundo de respiro. Cuando no sean los enemigos los que os acosen, será la falta de combustible. En fin, que emociones no os faltarán.

Sus variados niveles, su esmerado detalle gráfico y el tamaño de los sprites prometen hacer del juego un clásico de la estrategia en Super Nintendo. De hecho, ya lo logró en Mega Drive.

Además del helicóptero, este frenético juego os dará la posibilidad de probar algún otro vehículo.



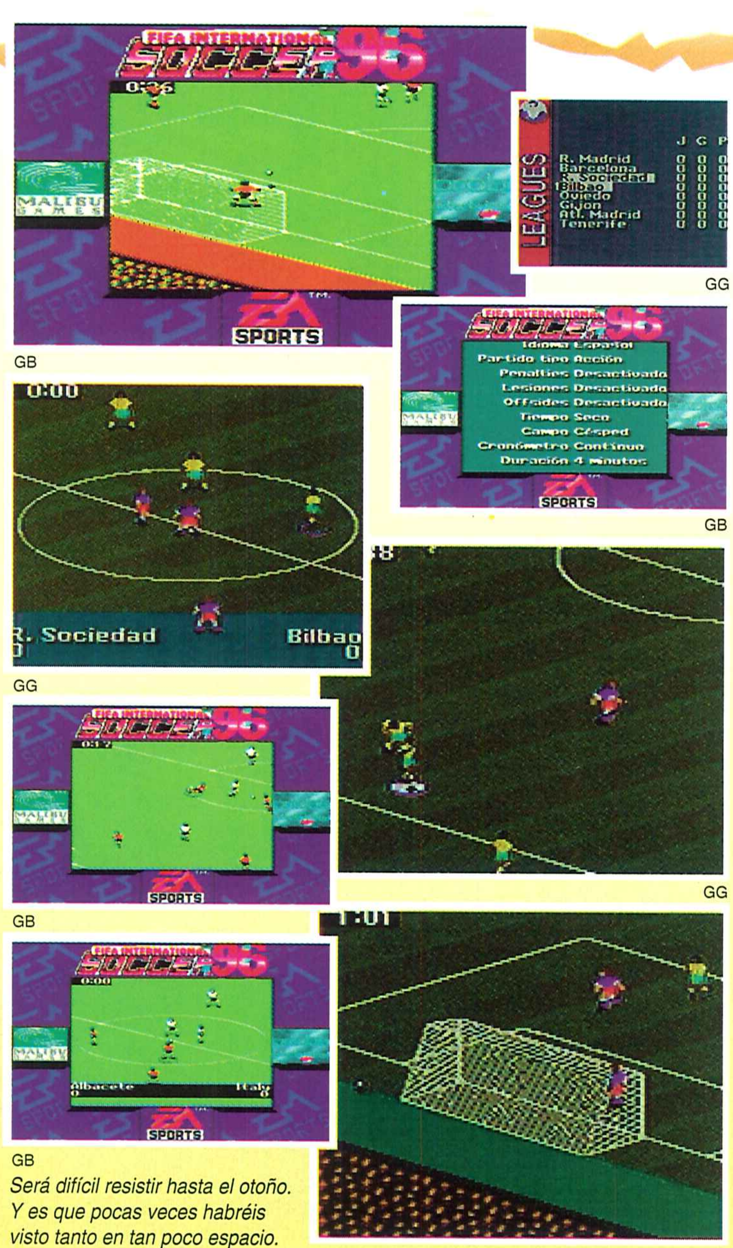












GB GG GB GG GB GG GB GG

Será difícil resistir hasta el otoño. Y es que pocas veces habréis visto tanto en tan poco espacio.

Fifa international Soccer 96

Sin duda alguna, **la aparición de «FIFA Soccer 96» para Game Boy y Game Gear** es una de las sorpresas más agradables que podían llevarse los usuarios de portátiles. Y más si los juegos presentan **tanto cuidado y calidad** como en este caso. Unas virtudes que podréis apreciar en toda su amplitud **a partir de otoño.**

Ambos cartuchos presentarán **opciones muy similares a las de la versión Mega Drive**, única hasta ahora en el mercado. Para empezar, podréis seleccionar el idioma; y para continuar, y esto encantará a más de uno, se podrán **jugar ligas con más de 200 clubs internacionales.** Real Madrid, Barcelona o "Super Depor" formarán parte de este amplio plantel, que os permitirá disputar **una liga completa o un partido amistoso.**

La **opción de dos jugadores y los salvadores passwords** redondearán algunas de las características del que será el título más prometedor para las portátiles en los próximos meses.

Batman forever

Acclaim pone su mejor tecnología al servicio del hombre murciélago

Todo comenzó con una película...

Tras el éxito de los dos anteriores filmes del héroe alado, **"Batman" (1989) y "Batman Returns" (1992),** era lógico que la **Warner Bros.** continuara explotando su gallina de los huevos de oro con la tercera aparición de Batman. Y las cifras, por lo menos en Estados Unidos, le han dado la razón, ya que **"Batman Forever"** ha recaudado **más de 52 millones de dólares de ingresos brutos** durante sus tres primeros días de proyección, siendo, además, la primera vez que una película **supera los 20 millones de dólares en un solo día.**

Los que ya hayáis visto la película, os habréis dado cuenta de que muchas cosas han cambiado en Gotham City desde que Batman se enfrentó a Catwoman y el Pingüino. Aunque sus adversarios siguen apareciendo a pares, la pareja de "Batman Forever" es la más diabólica que ha aparecido hasta ahora. La forman **Tommy Lee Jones como Harvey Dent y Jim Carrey como Edward Nygma,**



más conocidos por sus nombres de pila: **Dos Caras y Enigma.** Ambos tienen en común **una personalidad psicótica**, dividida entre un personal concepto del bien y el mal en el caso de Dos Caras y marcada por una admiración hacía Bruce Wayne que raya en la locura en el de Enigma.

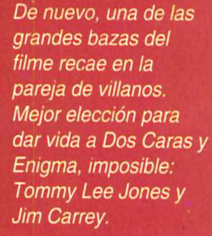
Pero el cambio más significativo en "Batman Forever" es que **Michael Keaton ha cedido el traje de superhéroe a Val Kilmer,** mientras que **Tim Burton** (director de las dos entregas anteriores) **le ha pasado el relevo a Joel Schumacher,** quedándose en las tareas de producción. Además, por primera vez vemos en pantalla a **Dick Grayson, encarnado por Chris O'Donnell**, y a Bruce Wayne compitiendo con su alter ego por culpa de una

Joel Schumacher quería dar una nueva visión del personaje. Y lo ha conseguido convirtiendo a Val Kilmer en Batman y a Chris O´Donnell en su pupilo Robin.

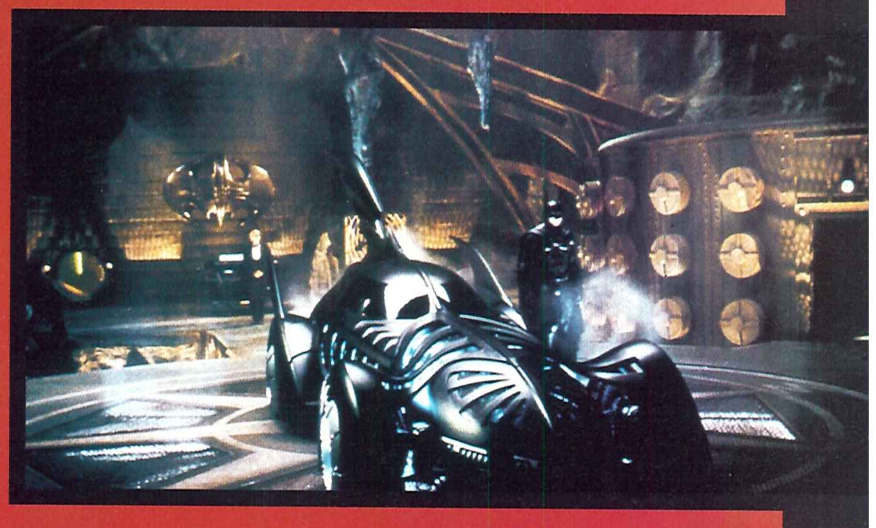








De nuevo, una de las grandes bazas del filme recae en la pareja de villanos. Mejor elección para dar vida a Dos Caras y Enigma, imposible: Tommy Lee Jones y Jim Carrey.



La tercera película de Batman ha supuesto un gran éxito de taquilla en los Estados Unidos, y ahora lo está siendo también en España. Sus efectos especiales, realizados en gran parte por Acclaim, tienen mucha culpa de ello.

mujer, **Nicole Kidman**, en el papel de la psiquiatra **Chase Meridian.**

Pero los cambios no afectan sólo al reparto y la dirección. **Todo ha sido rediseñado.** Desde Gotham City, que se aparta de la visión gótica de Burton, hasta el Batmovil, la Batcueva o los trajes del propio Hombre Murciélago.

... que Acclaim ha digitalizado...

La primera noticia sobre **la colaboración de Acclaim con los estudios Warner** saltó en octubre del año pasado. Fue entonces cuando nos enteramos de que la compañía americana había firmado un acuerdo con la "casa" de Bugs Bunny, del que ambas empresas salían más que beneficiadas. Por un lado, **Acclaim aportaba su tecnología más avanzada, la de captura de imágenes en movimiento** que desarrolla su Advanced Technologies Group, **para la creación de buena parte de los efectos especiales de la película «Batman Forever».** En contrapartida, la Warner **concedía a Acclaim la licencia para convertir el filme en un videojuego** para toda clase de soportes.

Para su realización, Acclaim optó por emplear una técnica que domina a la perfección y con la que ya ha obtenido brillantes resultados: **el proceso de Blue Screen.** Este proceso consiste en **filmar sobre un fondo de color uniforme a los actores,** recreando los movimientos que más tarde realizará el protagonista del videojuego, para luego **proceder a su digitalización y aunarlas con los escenarios del juego.**

Aunque los fondos que se emplean suelen ser de color azul, en el caso de «Batman Forever» **se han sustituido por paneles verdes.** El motivo es que el último paso de este proceso consiste en **eliminar todos los elementos del color del fondo empleado,** y como las tonalidades azules son muy frecuentes en «Batman Forever», desaparecían todos los objetos de este tono.



A la izquierda tenéis a un actor preparado para el Motion Capture, técnica empleada en los FX de la película.

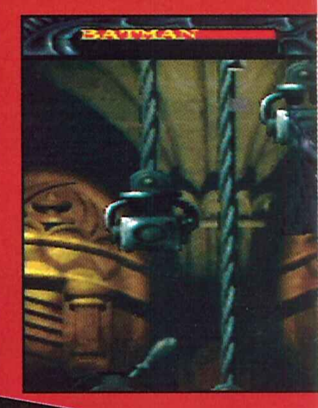




Aquí tenéis en imágenes el proceso que os explicamos en el texto. Podéis observar como los actores recrean los movimientos que se digitalizan.









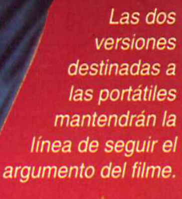


Entre otras habilidades, Batman y Robin demostrarán que están hechos unos grandes luchadores.

... para crear «Batman Forever», el videojuego

Con los movimientos de los actores digitalizados, los siguientes pasos no dejaban de ser complicados para ofrecer un producto que colmara todas las expectativas puestas en él, por lo que **el proceso de producción del juego se realizó de forma paralela al de la película.** Acclaim y Probe -el grupo encargado de la programación- se decidieron a redondear el juego **añadiendo gráficos renderizados a las digitalizaciones** y elaborando una aventura que, aún manteniendo los elementos de la película, ofreciera algunas novedades. Por ello, aunque en el juego veremos a **Batman y Robin luchando codo con codo contra Dos Caras y Enigma** (y en los mismos escenarios que se pueden ver en el filme), no os encontraréis con una aventura que sigue paso a paso el desarrollo de la película. Por contra, **se han conjugado situaciones de ésta con otras originales para el juego**, hasta dar un total de **60 niveles** en los que se dividirán **las 8 fases que compondrán «Batman Forever».**

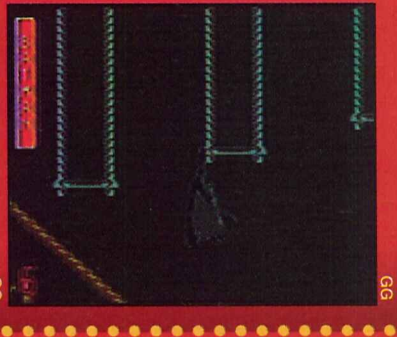
Para darle más emoción si cabe al juego, **en la opción de dos jugadores podréis optar porque los dos héroes**



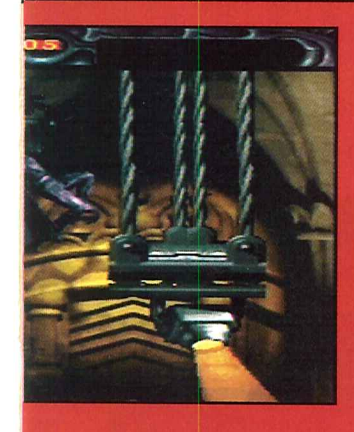
Las dos versiones destinadas a las portátiles mantendrán la línea de seguir el argumento del filme.















colaboren o compitan a la hora de enfrentarse a los enemigos de turno. Aunque si lo vuestro es la lucha cuerpo a cuerpo, en «Batman Forever» también encontraréis esta modalidad **en el más puro estilo «MK»**, eso sí, sin hemoglobina de por medio, pero con un extenso repertorio de golpes especiales.

Y finalizamos hablando de fechas, porque Acclaim tiene todo bajo control para que «Batman Forever» aparezca **en septiembre en Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy**. Algo más tarde, aunque todavía no se ha concretado ninguna fecha, el Hombre Murciélago **hará lo propio en SegaSaturn y PlayStation**, así como **en la que será primera recreativa de Acclaim.** Una recreativa que entre sus virtudes contará con la utilización de la tecnología de captura de imágenes en movimiento.

La conversión a videojuego de «Batman Forever» emplea la conocida técnica Blue Screen, que está basada en la digitalización de las imágenes del filme.







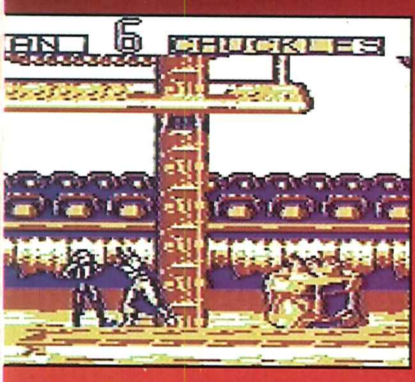






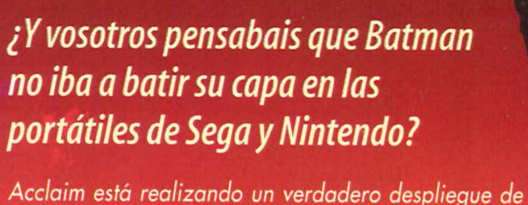
Una de las grandes bazas del juego será la opción de que Batman y Robin jueguen a dúo

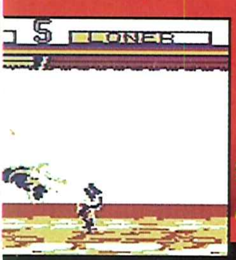




¿Y vosotros pensabais que Batman no iba a batir su capa en las portátiles de Sega y Nintendo?

Acclaim está realizando un verdadero despliegue de medios para que el Hombre Murciélago no deje ningún soporte sin pisar. Así, a las versiones para las consolas Mega Drive y Super Nintendo se sumarán durante las mismas fechas, el mes de septiembre para ser más concretos, los cartuchos para Game Boy y Game Gear. En ambos casos, «Batman Forever» será un juego creado a medida de las posibilidades de las "pequeñas" de Sega y Nintendo, pero no por ello dejará de contar con todos los ingredientes que le convertirán en una de las aventuras más espectaculares de la temporada.







Desde plataformas a aventuras gráficas, desde clásicos a arcades, Virgin nos ha querido preparar un otoño a prueba de aburrimiento, donde Earth Worm Jim volverá a ser su estrella indiscutible y su mejor argumento para convencer. Octubre y noviembre van a ser los meses elegidos para lanzar al mercado los cinco títulos para Super Nintendo y Mega Drive de los que ahora os hablamos. No os perdáis detalle, porque merecen la pena.

Cinco Buenas Razones para Desear la LLegada del Otoño

MD



La lombriz de moda volverá a ser protagonista de un juego original, sorprendente y hasta caótico, donde resaltarán los brillantes escenarios y la asombrosa animación de Jim.

MD



MD



SN





SN





SN



MD



Una vez más, **Shiny** demuestra que a la hora de innovar, asombrar y divertir, ellos son los primeros. La originalidad que mostraron con «Earth Worm Jim» se queda pequeña tras ver la segunda parte de las aventuras de su desconcertante personaje. Gracias a **«EWJ 2»** descubriréis el verdadero alcance de las palabras **absurdo, hilarante y asombroso**. Y es que las fases de este juego serán una **sucesión de situaciones caóticas,** en las que el héroe deberá demostrar hasta qué punto han sido mejoradas sus animaciones.

Cualquier esfuerzo parecerá poco con tal de librarse de saleros paranoicos, cargar con cerdos o escurrirse por pajitas de refresco. Incluso **las numerosas fases de bonus** se convertirán en un **ejercicio de imaginación** donde todo será



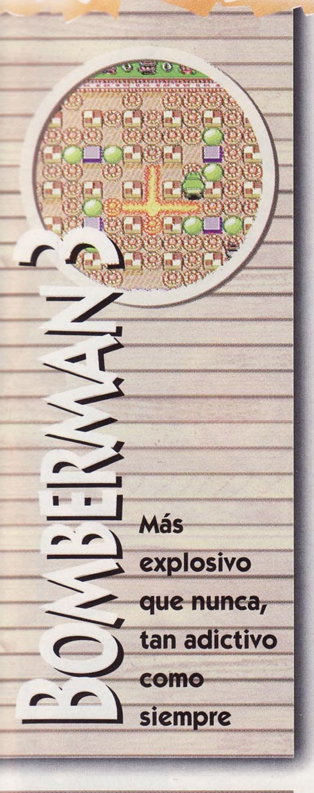
El regreso más hilarante

posible. Por ejemplo, **los pinball tendrán un gusano en lugar de bola e intestinos en vez de rebotadores.** En fin, el no va más de la fantasía al servicio de las plataformas.

Además, **las dos 16 bits** van a poder disfrutar de sendos cartuchos de impresionante calidad técnica. **Escenarios brillantes, una perfecta definición gráfica y un asombroso sonido** podrían señalarse como las mejores características del juego. Incluso en Mega Drive se han solucionado los pequeños problemas de sonido que oscurecieron parte del enorme éxito de la primera parte.

El juego, que aún se encuentra en fase de desarrollo, aparecerá **entre octubre y noviembre** de la mano, cómo no, de **Virgin.** Será una de las apuestas más fuertes de esta multinacional para las navidades, y promete ser **más largo, adictivo y rompedor** que la primera parte. Al fin y al cabo, con un héroe como éste todo es posible.

Con sólo echar un vistazo a los bocetos, podéis haceros una idea del desparpajo con el que se han diseñado todos los protagonistas del juego.



Sin duda, **«Bomberman»** es uno de los títulos más adictivos que existen y uno de los **que mejor saben atrapar.** Sus sucesivas secuelas han servido para ir matizando y aumentado sus posibilidades de diversión, hasta llegar a esta tercera parte que supondrá el culmen de la carrera de los hombres-bomba **en Super Nintendo.**

En «Bomberman 3» apreciaremos **nuevos escenarios** mucho más cuidados y detallistas, y harán su aparición **multitud de items inéditos** que servirán para poner en apuros o ayudar a los bomberman. Y por si esto fuera poco, se citarán hasta **cinco jugadores simultáneos** en el más loco modo torneo.

En fin, **Hudson Soft** ha sabido mejorar su clásico «Bomberman», creando una tercera entrega diferente a sus caóticas aventuras anteriores. Eso sí, recordad que **hasta octubre o noviembre** no podréis disfrutarlo en vuestra casa.

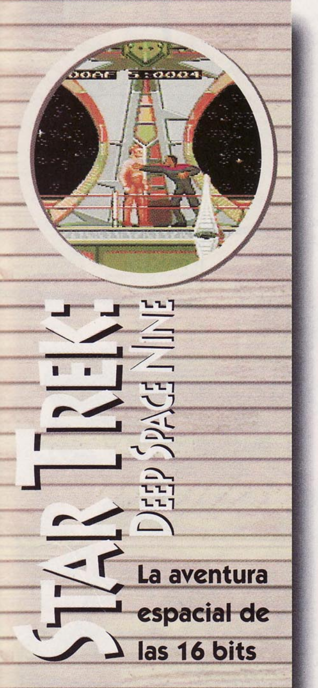




«Bomberman 3» asegurará la diversión de cinco jugadores simultáneos. Y eso que solos tampoco os lo pasaréis mal.



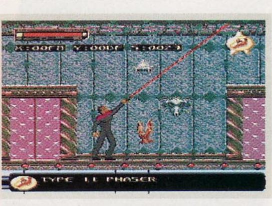


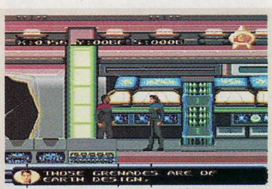






Gracias a estos cartuchos para Super Nintendo y Mega Drive, podréis recuperar las aventuras de los protagonistas más famosos de la carismática serie Star Trek.



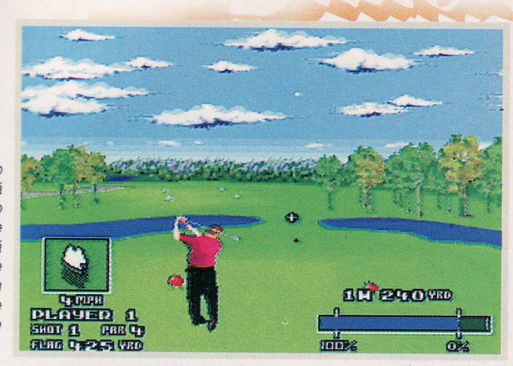


Star Trek es una de las series cinematográficas y televisivas de más éxito en todo el mundo. Aunque los juegos basados en este saga proliferan fuera de nuestras fronteras, han sido muy pocos los ejemplos de los que hemos podido disfrutar en España. Por lo menos **hasta este otoño**, fecha en la que Virgin nos acercará este **«Deep Space Nine» desarrollado por Playmates.**

Con algunos toques de arcade, este juego destinado a **las dos 16 bits** consistirá básicamente en una aventura en la que asumiréis los papeles del **Comandante Sisko, del doctor Bashir, del jefe de seguridad Odo y de la mayor Kira Nerys,** cada uno con sus propias características. Vuestra misión consistirá en identificar a los responsables de **la colocación de una bomba en la Estación Espacial Deep Space**, aunque para lograrlo debáis viajar al planeta Bajor, al cuadrante Gamma o al USS Saratoga.

Unos oportunos **passwords, una buena dosis de habilidad y mucha paciencia** será todo lo que necesitaréis para acabar de una vez por todas con esa amenaza para la paz galáctica.

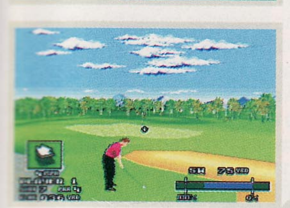




El apartado que causará más impacto en este juego será la enorme sensación de 3D que es capaz de transmitir.







Arcades, clásicos y segundas partes han dejado un pequeño hueco para el deporte en la lista **de Virgin para la Super.** Y el encargado de rellenarlo va a ser un juego de golf **de ARC Developements, «World Masters Golf».**

Este cartucho de 16 megas acumulará todas las características necesarias para atraer a los amantes de este deporte. Apuntad, por ejemplo, la participación de **hasta ocho jugadores,** la utilización de **Modo 7 en la cámara de seguimiento de la bola,** toda la información necesaria antes de realizar cada golpe y una **perfecta sensación de tridimensionalidad.**

Además de contar con **cuatro campos** diseñados especialmente para la ocasión, «World Masters Golf» os propondrá **nueve retos diferentes** contra jugadores controlados por la máquina. Ellos os harán demostrar que vuestro drive es el más largo y vuestro putt el más preciso.

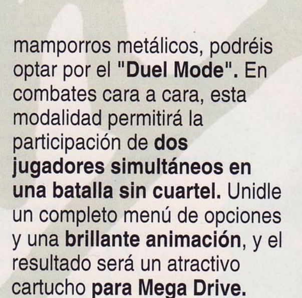
Desde luego, no os podréis quejar por opciones ni por modalidades de juego. Lo único malo es que deberéis **esperar todavía hasta otoño** para poder disfrutar de él.



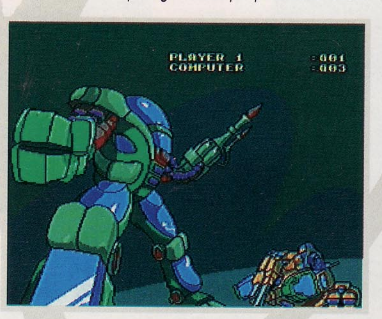
Cuando este otoño tengáis **«Exosquad»** en vuestras manos, veréis hasta donde pueden ser atípicos los juegos de **Playmates.** Tanto como para disfrutar de un cartucho de 16 megas que contiene **un juego de lucha one vs one y un arcade de acción,** ambos protagonizados por robots.

El modo arcade estará compuesto por **múltiples niveles de acción** en los que se intercalarán **fases de shoot'em up frontal.** Los robots contarán con misiles, cohetes y lasers, además de con sus puños y patadas, para deshacerse de una buena avalancha de enemigos.

Pero si lo que queréis es repartir mamporros metálicos, podréis optar por el **"Duel Mode".** En combates cara a cara, esta modalidad permitirá la participación de **dos jugadores simultáneos en una batalla sin cuartel.** Unidle un completo menú de opciones y una **brillante animación**, y el resultado será un atractivo cartucho **para Mega Drive.**

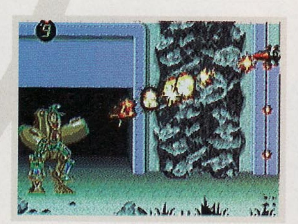


«Exosquad» será como tener tres juegos distintos en el mismo cartucho, y todos protagonizados por poderosos robots.









CONSOLA: **SN-MD-GB-GG** • COMPAÑIA: **Time Warner** • LANZAMIENTO: **Septiembre**

Primal Rage

LUCHANDO ASÍ, LOS DINOSAURIOS TENÍAN QUE EXTINGUIRSE

Ya os hemos hablado en el último número del **proceso de creación de «Primal Rage»**. Os explicamos que se han utilizado sistemas tradicionales tratados con tecnología punta y os mostramos imágenes de multitud de versiones, pero todavía no os habíamos desentrañado **los misterios del juego en sí,** los secretos de su más que posible éxito. Aunque también es cierto que para descubrirlos no hace falta ser muy listo. Bastará con fijarse en la enorme **espectacularidad que ofrecen sus gráficos**, en las nada sutiles riadas de sangre **y en su sencilla y adictiva jugabilidad.**

«Primal Rage» sabrá premiar a los jugadores, ofreciéndoles **infinidad de golpes especiales salpicados con "fatalitys"** de explosiva agresividad. Pero tranquilos, que los más pequeños y los más delicados de espíritu tendrán la posibilidad de desconectar el apabullante "modo Gore" para disfrutar de una versión más "light" de estas titánicas batallas. Batallas que, por cierto, se desarrollarán al estilo tradicional, es decir, **al mejor de tres asaltos.** Eso sí, tres asaltos frenéticos, en los que no habrá nada decidido hasta el final. Y es que el hecho de que las situaciones ventajosas para uno u otro jugador se sucedan, no hará más que añadir nuevos alicientes y picar cada vez más a los jugadores.

Por supuesto, **los escenarios y el tamaño de los personajes** también tendrán mucho que ver con el intenso atractivo que ofrecerá el juego. Al fin y al cabo, **Time Warner** ha puesto un especial empeño en conseguir que el aspecto gráfico de las versiones, tanto para 16 bits como para portátiles, fuera tan importante como la propia jugabilidad.

Dicho todo esto, y en espera de que **en noviembre aparezcan las versiones 32 bits,** no nos queda más que presentaros a los monstruos protagonistas. **Unos personajes llenos de vida,** capaces de demostrar su poder y su salvaje fuerza sólo con verles el aspecto.

Blizzard

MD

SN

GG

GB

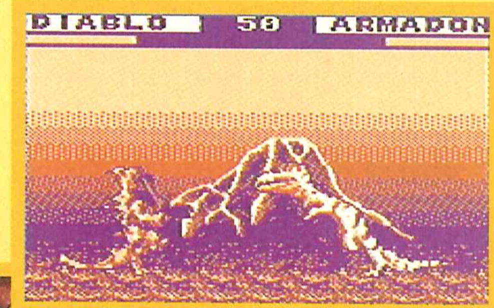
Especie: Gorila
Territorio: Las alturas
Altura: 6,4 metros
Peso: 1,8 toneladas
Colores: Azul oscuro-gris
Azul claro-gris.

Es un noble dios, esencia del espíritu animal. Estuvo congelado durante largos milenios en las cumbres heladas del Himalaya, hasta que el Gran Meteorito chocó con Urth. Vivía pacíficamente oculto en la cima de las montañas, descendiendo sólo cuando se sentía amenazado. Entonces, con su poderío y su gran sabiduría, era prácticamente invencible. Destruida la amenaza, volvía a su trono helado. Hasta que un día una nueva fuerza invadió su territorio allende los mares...

Diablo es la maldad en su estado más puro. Salvaje y vengativo, el único sentimiento que se permite es el odio. Quedó atrapado en las profundidades de la Tierra, sufriendo terribles tormentos durante siglos. Más tarde, el Gran Cataclismo le liberó y decidió convertir la tierra de Urth en un infierno a su medida. Asesinó a todas las criaturas menos a las que profesaban su código de depravación, y llegó a subyugar todo el continente. Su intención era dominar el mundo entero, pero sus planes se vieron truncados con la aparición de un monstruo procedente del otro lado del mar...

GB

Especie: Allosaurio
Territorio: El infierno
Altura: 5,4 metros
Longitud: 9,3 metros
Peso: 1,2 toneladas
Colores: Negro-rojo
Negro-naranja



SN



Diablo

GG

MD



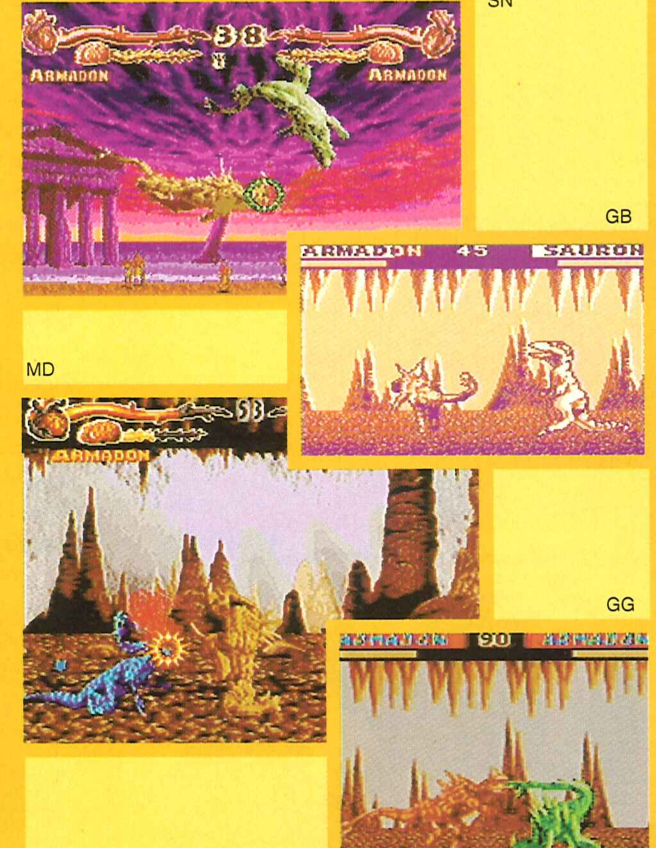
Talon

Especie: Deynonichus - **Territorio:** Las llanuras - **Altura:** 5 m. **Longitud:** 9,6 m. - **Peso:** 1 Tm - **Color:** Rojo, negro y naranja.

Talón era el gran jefe de un clan de raptores que habitaban en una isla del Pacífico Sur. Cuando el Gran Meteorito desgarró la Tierra, la isla de Talón entró en contacto con el continente. Viendo en peligro la supervivencia de su clan, luchó para asegurar alimento y eliminar todas las amenazas. La nueva vida de los raptores era una vida de lujuria donde descansar y cazar humanos eran las únicas diversiones. Hasta que aparecieron unos nuevos visitantes...



SN



SN

GB

MD

GG



GB

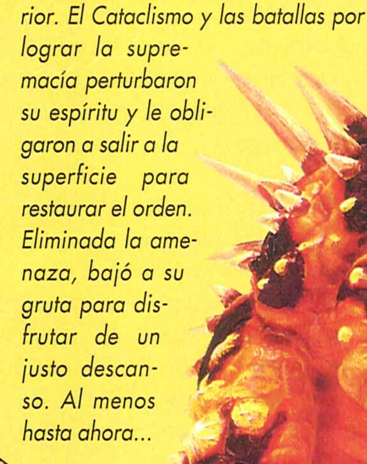
MD

GG

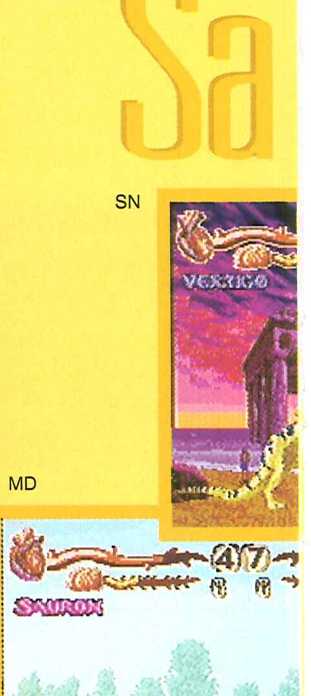
Armadon

Especie: Tristegasauro - **Territorio:** Las grutas - **Altura:** 5,5 m **Longitud:** 8,6 m - **Peso:** 2,2 tons - **Colores:** Ocre y verde.

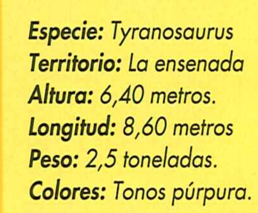
Durante millones de años, Armadón habitó las entrañas de la Tierra comunicándose telepáticamente con el mundo exterior. El Cataclismo y las batallas por lograr la supremacía perturbaron su espíritu y le obligaron a salir a la superficie para restaurar el orden. Eliminada la amenaza, bajó a su gruta para disfrutar de un justo descanso. Al menos hasta ahora...



Sa



SN



MD

Especie: Tyranosaurus
Territorio: La ensenada
Altura: 6,40 metros.
Longitud: 8,60 metros
Peso: 2,5 toneladas.
Colores: Tonos púrpura.

Es el Dios del Hambre. Fue despertado de su letargo de siglos por el Gran Cataclismo y pronto comprendió que debía comer carne humana para conservar su inmortalidad. Los humanos le adoraban como a su dios, pero vivían atemorizados por su implacable apetito. Muchos le abandonaron para ponerse bajo la protección de otros amos y Sauron tuvo que luchar para recuperar a sus seguidores. Ahora, casi agotadas sus reservas, buscará nuevas tierras y alimentos...

uron




GB

GG



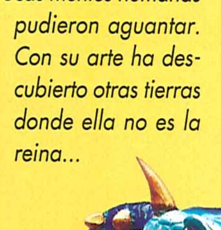
SN

MD


Vertigo

Especie: *Cobrasauro -* ***Territorio:*** *Los túmulos -* ***Altura:*** *5,7 m*
Longitud: *15,3 m -* ***Peso:*** *1,3 tons -* ***Colores:*** *azul y verde.*

Vértigo es una hechicera llegada de otra dimensión, que fue enviada a la luna por el archimago Balsafas. La caída del meteorito debilitó los hechizos que la retenían, permitiéndole volver a la Tierra para dominar todo el planeta. Vértigo reunió hordas de humanos para que construyeran un extraño palacio, un tormento que pocas mentes humanas pudieron aguantar. Con su arte ha descubierto otras tierras donde ella no es la reina...

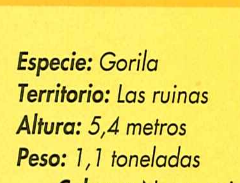

SN

MD

Chaos


GB

SN
MD

GG


Especie: *Gorila*
Territorio: *Las ruinas*
Altura: *5,4 metros*
Peso: *1,1 toneladas*
Colores: *Negro-rojo Gris-amarillo*

Fue un poderoso brujo empeñado en controlar la evolución humana. Durante la búsqueda del poder, su propio hechizo le convirtió en una bestia. Luego, con el cataclismo, elevó una plegaria al dios Throshti para recuperar así su poder. Ahora gobierna a su tribu con grandeza, pero pronto tendrá que defenderla de una terrible amenaza...



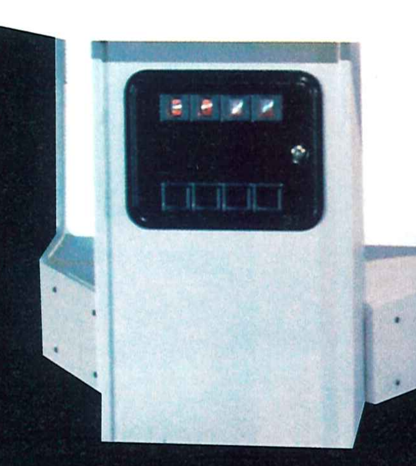

CONCURSO DE DIBUJO PRIMAL RAGE

Seguro que te has quedado impactado con las imágenes de Primal Rage que te hemos ofrecido este mes. Pues si te alucina el tema de los dinosaurios, te atrae el espectáculo de la lucha y quieres ganar una máquina recreativa auténtica de este impresionante juego, ahora tienes la oportunidad de conseguirlo. Para ello tan sólo tienes que enviarnos un dibujo basado en los saurios protagonistas de Primal Rage.

¡¡Consigue una recreativa auténtica de Primal Rage!!







Además habrá diez premiados con un cartucho y una camiseta de PRIMAL RAGE.

· El dibujo que presentes a concurso deberá estar basado en el juego Primal Rage, pero no existen limitaciones en cuanto a su argumento: podrás dibujar a uno a o varios personajes, reflejar la agresividad de una pelea, recrearte en la belleza de los escenarios... los únicos límites son los de tu imaginación y tu creatividad.

· Puedes tomarte con calma la realización de tu dibujo, puesto que la fecha tope de recepción de originales será el día 30 de Septiembre. ¡Tienes todo el verano por delante!

· Junto con el dibujo, deberás enviarnos dos cupones, -el que aparece en estas páginas y otro que aparecerá en el próximo número de Hobby Consolas-, y responder en ellos a las preguntas que te hacemos sobre Primal Rage.

· El dibujo y los dos cupones de participación deberás enviarlos a:
HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas ; Madrid,
e indica en la esquina del sobre «Concurso Primal Rage»

· Anímate, además de este sensacional primer premio habrá 10 cartuchos y 10 camisetas de regalo para aquellos dibujos en los que encontremos "algo especial". ¡Seguro que uno de ellos es el tuyo!







BASES CONCURSO PRIMAL RAGE

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen los 2 cupones de participación que aparecen en los números de agosto y septiembre (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas junto al dibujo que presenten a concurso, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; CONCURSO PRIMAL RAGE; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- La elección del ganador se hará en Madrid entre miembros del Departamento de Marketing de ERBE SOFTWARE y la redacción de HOBBY CONSOLAS, entre los días 5 y 10 de octubre.
3.- El primer premio consiste en una RECREATIVA PRIMAL RAGE.
4.- Se elegirán así mismo diez segundos premios consistentes en el juego PRIMAL RAGE (a elegir entre los formatos: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY, PLAYSTATION o SATURN) y una camiseta del juego.
Los premios no podrán canjearse por dinero. La máquina se entregará en enero de 1996.
5.- Los trabajos ganadores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS.
6.- Los originales no les serán devueltos a los participantes.
7.- La fecha de comienzo de esta promoción es el día 25 de julio de 1995 y finalizará el 30 de septiembre de 1995.
8.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y ERBE SOFTWARE.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «PRIMAL RAGE» AGOSTO

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad..
Provincia ....
C.Postal.......................Teléfono.....................................Edad ....
¿PARA QUÉ MODELOS DE CONSOLA VA A SALIR PRIMAL RAGE? ....
....

NO ENVÍES TODAVÍA ESTE CUPÓN. GUÁRDALO PARA ENVIARLO EL PRÓXIMO MES JUNTO A TU DIBUJO Y AL CUPÓN DE SEPTIEMBRE.

Dinamic Multimedia presenta un CD-ROM revolucionario...

...a un precio revolucionario



Con más de 120 minutos de audio, 30 minutos de vídeo, 308 Mb de fotografías y más de 6Mb de texto, es la mayor obra electrónica publicada nunca sobre nuestro pintor más universal.



Mediante las más modernas técnicas infográficas se han recreado las salas del museo, por las que podrás moverte libremente, examinar los cuadros, escuchar las explicaciones de un experto...



También se ha reproducido el exterior del museo. Podrás pasear por sus jardines, observar las escalinatas y columnas, todo ello mediante un simple "click" del ratón.



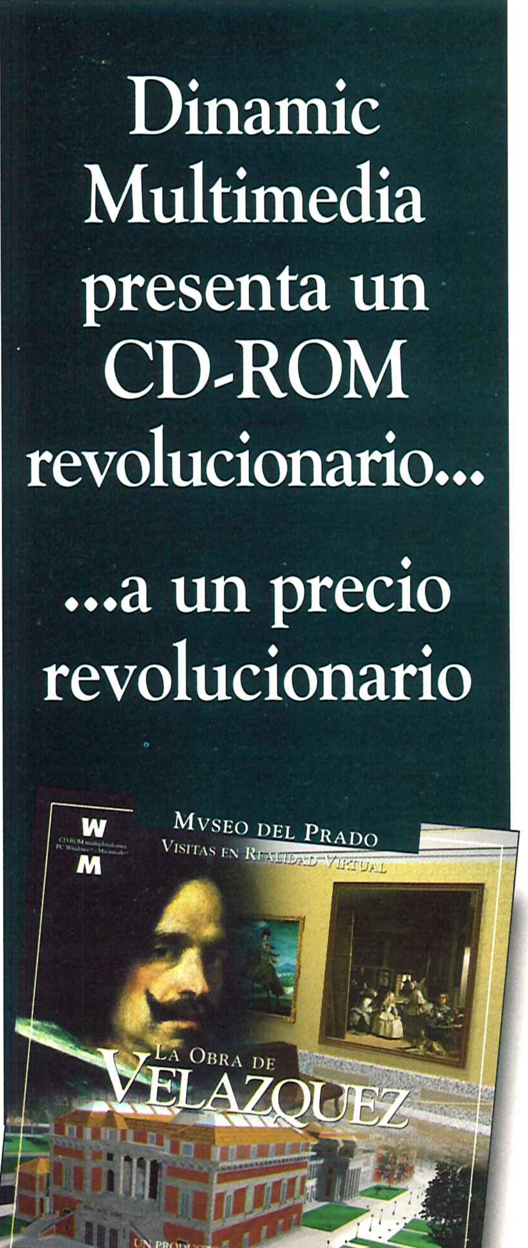
Accederás a la información más completa sobre cada una de sus obras en el Prado: tema, personajes, contexto histórico, técnica y composición, detalles comentados, ampliaciones con hasta zoom x8...



Para que la información sea más comprensible se han incluido también más de 1300 referencias de hipertexto que amplían el concepto mediante fotografías, texto, audio, vídeo...



Todo esto se completa con el test didáctico Velazquiz, línea histórica, evolución del estilo y técnica de Velázquez, historia y plano del Museo del Prado...





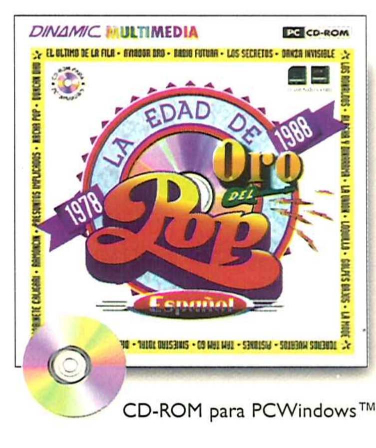
YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERIAS, Y TIENDAS DE INFORMÁTICA POR SÓLO:

4.950 Ptas.

Y además, dos precedentes imprescindibles:



CD-ROM para PCWindows™



CD-ROM para PCWindows™

- **CD BASKET**
- Las imágenes más espectaculares de la liga ACB 93-94 en formato de vídeo digital.
- La mejor base de datos del basket español con 11 años de estadísticas ACB-IBM
- Acceso inmediato a más de 250.000 datos sobre cerca de 1.000 jugadores, entrenadores y árbitros.
- Y en su interior, de regalo, el PCBASKET 2.0

- **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL**
- Los 200 grupos más representativos de nuestra edad de oro: desde Mecano a El último de la fila pasando por LaUnión, Duncan Dhu, Radio Futura, Danza Invisible, Nacha Pop...
- Más de 600 MB de información, fotos, audios y vídeos de las más inolvidables canciones.
- Los protagonistas cuentan sus más intensas vivencias: Ramoncín, Alaska, José A. Abellán...

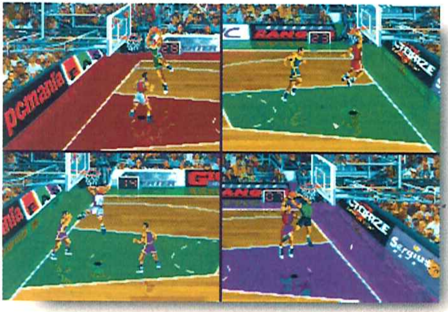


La base de datos te ofrece la más completa información sobre cada club: datos del equipo, palmarés, plantilla, entrenador...



El programa te ofrece la posibilidad de grabar la liga en cualquier momento. Aparece por primera vez en PCBASKET el concepto de ligas consecutivas.

A solas con tus jugadores y sobre la pizarra no hay limitaciones: 7 tipos de defensas, emparejamientos, áreas de actuación ofensivas. Si pierdes, no mires a nadie...



Y sobre todo, los mates. Este año son escalofriantes, de vértigo, y los puedes hacer atacando el aro desde cualquier posición.

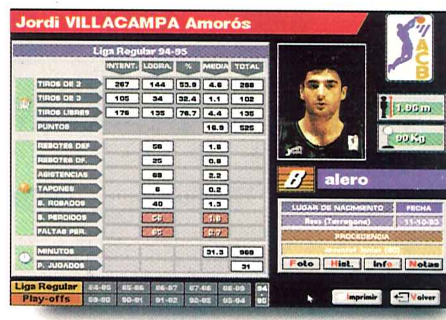


¡NUEVA VERSIÓN!

Presentamos la versión 3.0 de PCBASKET, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de basket.

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL





...y sobre cada uno de los jugadores, con una ficha personal que incluye estadísticas completas, foto, historial y un texto que te hará conocer en profundidad a todos ellos.



Refuerza tu plantilla fichando jugadores de la ACB e incluso las más grandes estrellas europeas y americanas. ¿Te imaginas a Michael Jordan o Toni Kucoc en tu equipo?



Con las jugadas que se ven en PCB3.0 sería una pena no tener repeticiones. Ponte a los mandos del vídeo, rebobina, ralentiza... lo que tú quieras.



Y como guinda, el DINAMIC ALL STARS. Haz una selección ACB y mídete a la selección europea o americana. Tus rivales: Jordan, Barkley, Kucoc, Radja...



Y también PC Fútbol 3.0, el programa de Michael Robinson.

- Base de datos con los 40 equipos de Primera y Segunda División
- Seguimiento de la liga: clasificación, alineaciones, goleadores...
- Análisis de Michael Robinson sobre sistema de juego y posibilidades de los 20 equipos de Primera
- Gestión económica de cada club: fichajes y finanzas.
- Dirección técnica del equipo: tácticas, marcajes al hombre, áreas de actuación...
- El mejor simulador de fútbol: regates, cabezazos, chilenas...

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

CONSOLA: PLAYSTATION • COMPAÑIA: Namco • LANZAMIENTO: Septiembre

RIDGE RACER

PLAYSTATION PONE A PUNTO SUS MOTORES

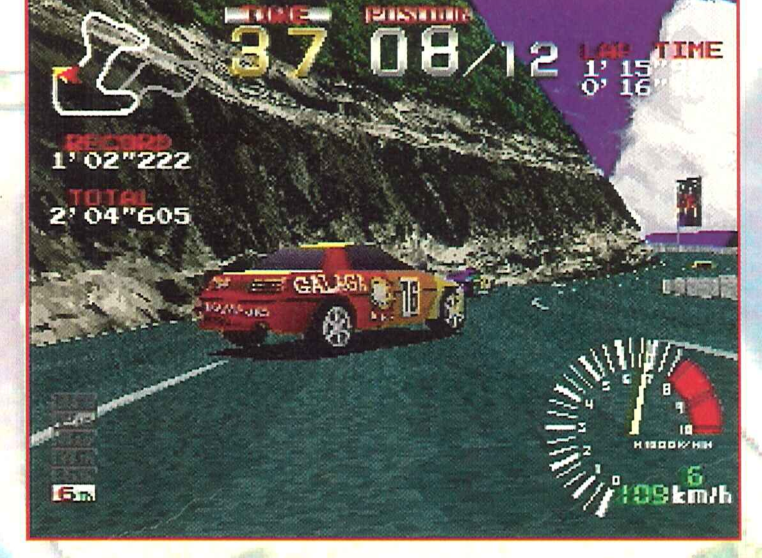
Velocidad, velocidad limpia, velocidad de vértigo. Ése será **el regalo de Sony** a todos los que se atrevan a probar su máquina, a conectar un pad y a dejarse llevar por la potencia de un motor imparable. Por la fuerza de **«Ridge Racer»**.

La oferta de **Namco** no puede ser más jugosa: poner al alcance de una consola doméstica toda la fuerza de un arcade demoledor. Poner al alcance de los amantes del vértigo **un simulador de coches capaz de pasmar al jugador frente a la pantalla**. Y es que en «Ridge Racer» todo será asombro y fuerza. Asombro por los **180.000 polígonos con texturas** que se moverán en cada segundo, y fuerza en los motores de **doce coches** que van a rugir a través de unos difíciles circuitos urbanos.

La meta del juego será tan sencilla como llegar a la meta en la mejor posición posible, sorteando rivales, cruzando túneles o **volando sobre espeluznantes cambios de rasante.** Y para disfrutar de todo esto, nada mejor que **dos vistas distintas:** una **desde dentro del coche,** como en el arcade original, y otra **desde detrás del vehículo,** para los amantes del espectáculo. Y ya veréis como entre ambas conseguirán que haya velocidad en vez de sangre en vuestras venas.

Pero no creáis que con un par de vistas y mucha velocidad habréis agotado «Ridge Racer». Cuando le cojáis el tranquillo al coche, ya sea con cambio manual o automático, es cuando empezaréis a disfrutar de su **apabullante fuerza gráfica.** Y cuando despertéis y os deis cuenta de que no es un sueño, todavía os quedará el reto de intentar **acceder a su multitud de truquillos y niveles ocultos.**

Más circuitos, nuevos rivales, más coches a elegir, menos tiempo para correr y **todos los efectos de luz posibles**, incluida la noche cerrada, serán algunas de las sorpresas que os deparará esta joya de Namco. Con un juego como «Ridge Racer», será imposible no divertirse.



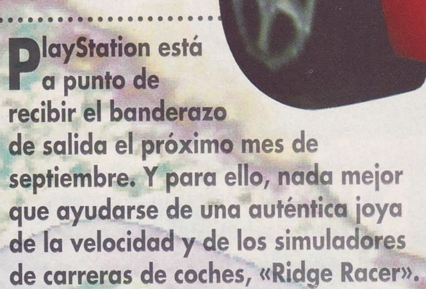








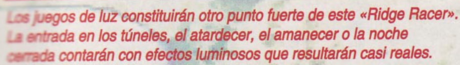




PlayStation está a punto de recibir el banderazo de salida el próximo mes de septiembre. Y para ello, nada mejor que ayudarse de una auténtica joya de la velocidad y de los simuladores de carreras de coches, «Ridge Racer».






Los juegos de luz constituirán otro punto fuerte de este «Ridge Racer». La entrada en los túneles, el atardecer, el amanecer o la noche cerrada contarán con efectos luminosos que resultarán casi reales.



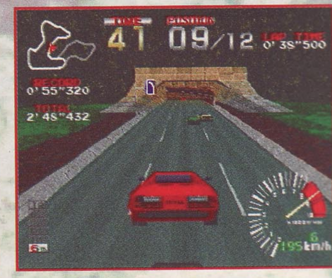


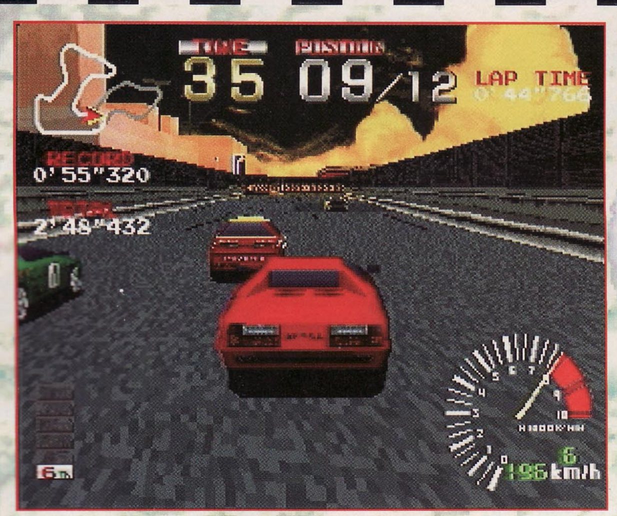














Este coche negro será otra de las sorpresas que esconderá esta maravilla de Namco. Aparecerá en uno de los circuitos avanzados, os adelantará como un cohete y os retará a ganarle. Pero mucho deberéis entrenar para conseguirlo.



Namco y Sony van a hacer realidad el sueño de muchos aficionados a los videojuegos: poder disfrutar de «Ridge Racer» en un formato doméstico, o lo que es lo mismo, poder volar a 250 km. por hora sin salir de casa.



COCHES PARA LA ETERNIDAD







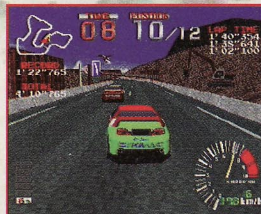


Aunque al principio del juego sólo contaréis con cuatro coches, un sencillo truco pondrá a vuestro alcance las doce máquinas que tomarán parte en la mayoría de las carreras. Cada coche hará gala de unas características propias que se adaptarán a las habilidades de los jugadores. Así, velocidad, agarre o facilidad de control serán algunos de los puntos que deberéis estudiar para elegir el auto más apropiado.





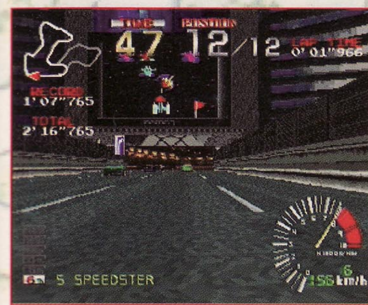


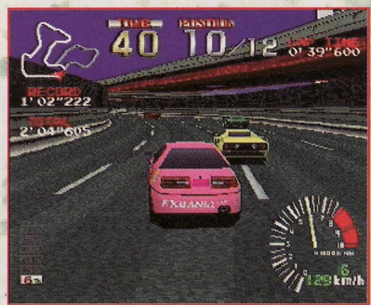




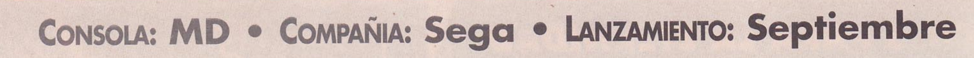












Light Crusader

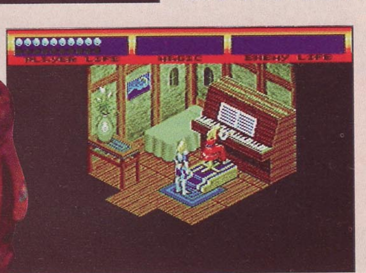
LA AVENTURA DEFINITIVA DE SEGA ESTARÁ EN CASTELLANO

Hace tiempo os ofrecimos un reportaje sobre los juegos de rol que Sega iba a lanzar en nuestro país con los textos en castellano. Eran cuatro títulos: **«Shining Force 2», «Relayer», «Story of Thor» y «Ragnacentry»**, de los cuales sólo hemos disfrutado de tres y con algunos cambios («Ragnacentry» se llamó «Soleil» y «Shining Force» no se tradujo). Sólo faltaba uno, **«Relayer»**, que además se vislumbraba como el mejor, o al menos el más completo.

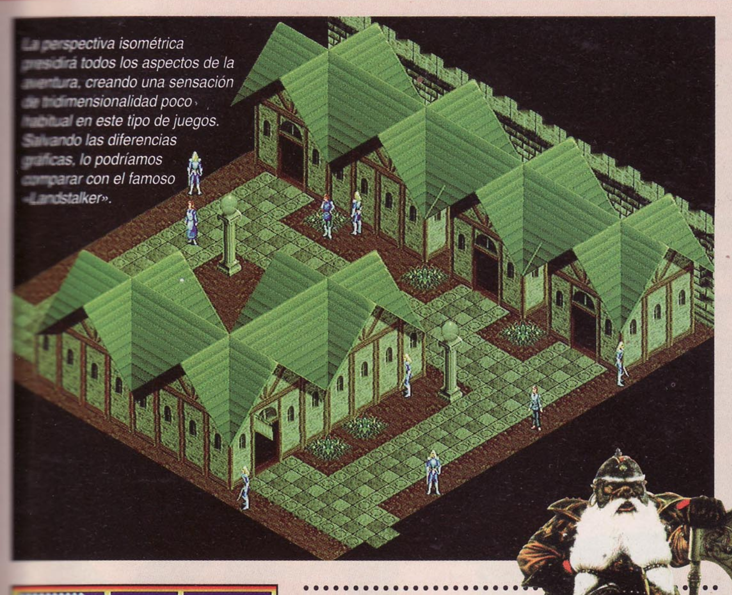
Pues no desesperéis más, porque este fantástico cartucho de **16 megas** está descontando los días que quedan **hasta septiembre** para enamorar a todos los roleros. Eso sí, en «Relayer» también va a haber cambios. No se tocará el idioma, que será el nuestro (no os fijéis en las pantallas), pero sí va a cambiar de nombre para llamarse **«Light Crusader»**.

Esta maravillosa aventura contará con unos **gráficos elegantes y estilizados** que proporcionarán al juego una clase de la que pocos títulos pueden alardear. El diseño de los escenarios se basará en la perspectiva isométrica, creándose una **perfecta sensación de tridimensionalidad.** Además, el héroe protagonista contará con una remesa de **armas, magias y otros objetos** que deberán ser usados con habilidad e inteligencia.

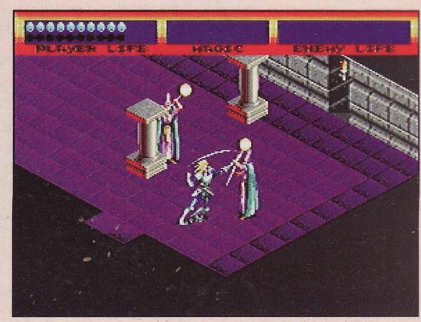
En suma, un cartucho **ideal para los amantes de las aventuras**, que encantará a los puristas de la calidad gráfica y a los entusiastas de los buenos juegos en general.





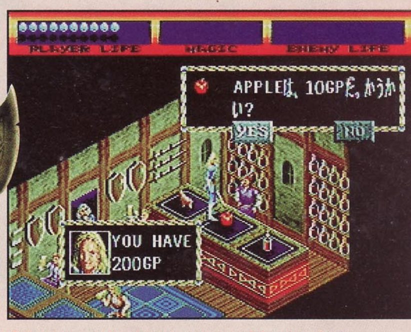


La perspectiva isométrica presidirá todos los aspectos de la aventura, creando una sensación de tridimensionalidad poco habitual en este tipo de juegos. Salvando las diferencias gráficas, lo podríamos comparar con el famoso «Landstalker».



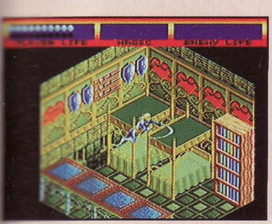
Lo más peculiar de este juego es el diseño de sus gráficos, que resultan más estilizados y menos "dibujo" de lo que normalmente nos suelen ofrecer este tipo de aventuras.

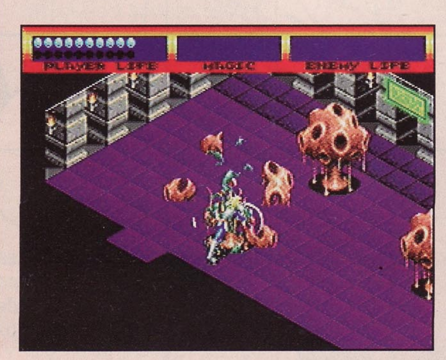
La apuesta en firme de Sega por los juegos de rol en castellano va a alcanzar su cima el próximo mes de septiembre con el lanzamiento de «Light Crusader». Aventura y calidad gráfica se darán la mano en este brillante cartucho.

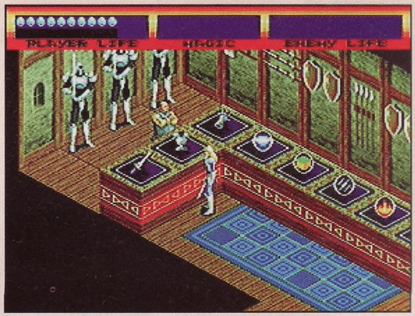


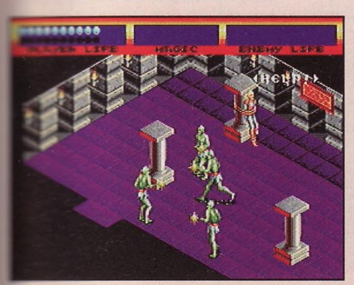
Comprar y vender objetos, armas y pócimas será tan importante en «Light Crusader» como en cualquier RPG que se precie. Eso sí, habrá que tener una buena reserva de oro.

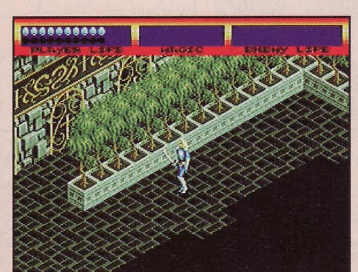














Aunque en estas pantallas los textos aparecen tanto en inglés como en japonés, no debéis correr a buscar un diccionario: el juego estará perfectamente traducido al castellano.

CONSOLA: SN-GB • COMPAÑIA: Infogrames • LANZAMIENTO: Septiembre





ASTÉRIX & OBÉLIX

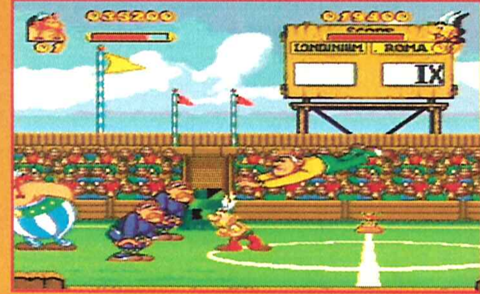
PLATAFORMAS FRANCESAS CON PROGRAMADORES ESPAÑOLES

Astérix y Obélix van a volver a pasear su audacia gala **por Super Nintendo y Game Boy** en un plataformas lleno de calidad y brillantemente animado. La programación de ambos cartuchos ha corrido por cuenta del equipo español **Bit Managers** que, como os contamos hace un par de números, vinieron hasta aquí para enseñarnos sus "criaturas". Y conociéndoles, no es raro que **el humor** vaya a ser uno de los puntos fuertes del juego.

Pero pasemos a explicar lo que va a ofreceros este divertido programa. Entre otras cosas, muchas fases, una elevada dificultad y más de una sorpresa. Veréis, nuestros amigos galos están un poco aburridos de la vida que llevan en su sitiada aldea. Pegarse con los romanos

Las situaciones más variadas se darán cita en esta nueva entrega de los héroes galos en Game Boy.







Fases como este partido de rugby, la corrida de toros o los 100 metros lisos harán las veces de enemigos finales, demostrando la originalidad de este cartucho.

La diversión, si se comparte, es el doble de diversión. No debéis perderos la oportunidad de jugar una partida con la participación simultánea de los dos personajes.

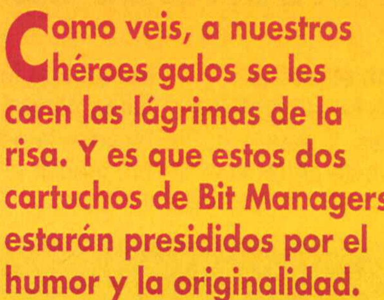




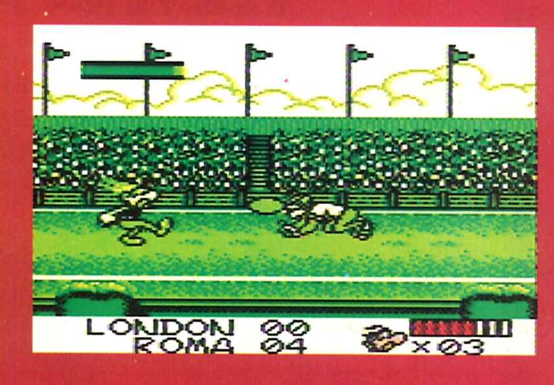








Como veis, a nuestros héroes galos se les caen las lágrimas de la risa. Y es que estos dos cartuchos de Bit Managers estarán presididos por el humor y la originalidad.



y cazar jabalíes ha dejado de ser un deporte interesante para Astérix y Obélix, por lo que deciden hacer **una pequeña gira por toda Europa** para llevarle a César un recuerdo de cada país. Y así de dispuestos empiezan un viaje alucinante que requerirá de vosotros un buen alarde de habilidad y, en ocasiones, de inteligencia.

A vuestra elección quedará **manejar al orondo Obélix o al agilísimo Astérix**. Pero si además tenéis otro amigo dispuesto a aplastar cascos romanos, podréis **participar simultáneamente** en el juego y, por supuesto, cooperar.

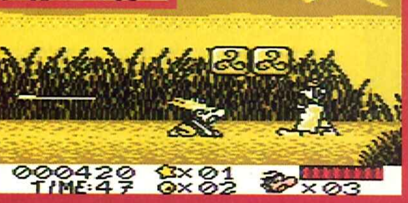
¿Que os parece interesante? Pues esperad a ver las curiosas fases que ejercerán el papel de enemigos finales. **Un partido de rugby, una carrera de obstáculos o una corrida de toros** terminarán de poner la guinda de la originalidad. Y es que, cuando los galos más famosos de la historia se imponen la tarea de divertir, lo hacen como nadie.

Los galos arrasaran también en la portatil de Nintendo

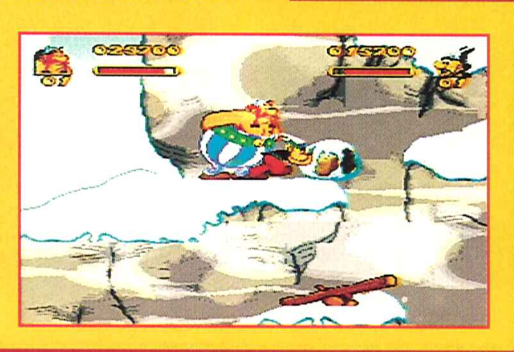
Si la versión para Super Nintendo estará bien animada y será original y divertida, esperad a ver lo que ha conseguido Bit Managers con Game Boy. Tropezaréis con un cartucho de impresionante nitidez gráfica, más original aún que su hermano mayor y con una colección de animaciones realmente impactante. Los personajes no sufrirán por la falta de color ni por el tamaño de la pantalla, lo que os permitirá disfrutar a tope de estas divertidas plataformas. Y además, se mantendrá intacto el número de fases, niveles de bonus y juegos fin de fase. Pero en fin, con que echéis un vistazo a las pantallas, descubriréis por vosotros mismos que la variedad será la bandera de las aventuras portátiles de Obélix.



Antes de empezar a jugar podréis elegir cuál de los dos héroes queréis manejar: Obélix o Astérix.







CONSOLA: 3DO COMPAÑÍA: Electronic Arts • LANZAMIENTO: Septiembre

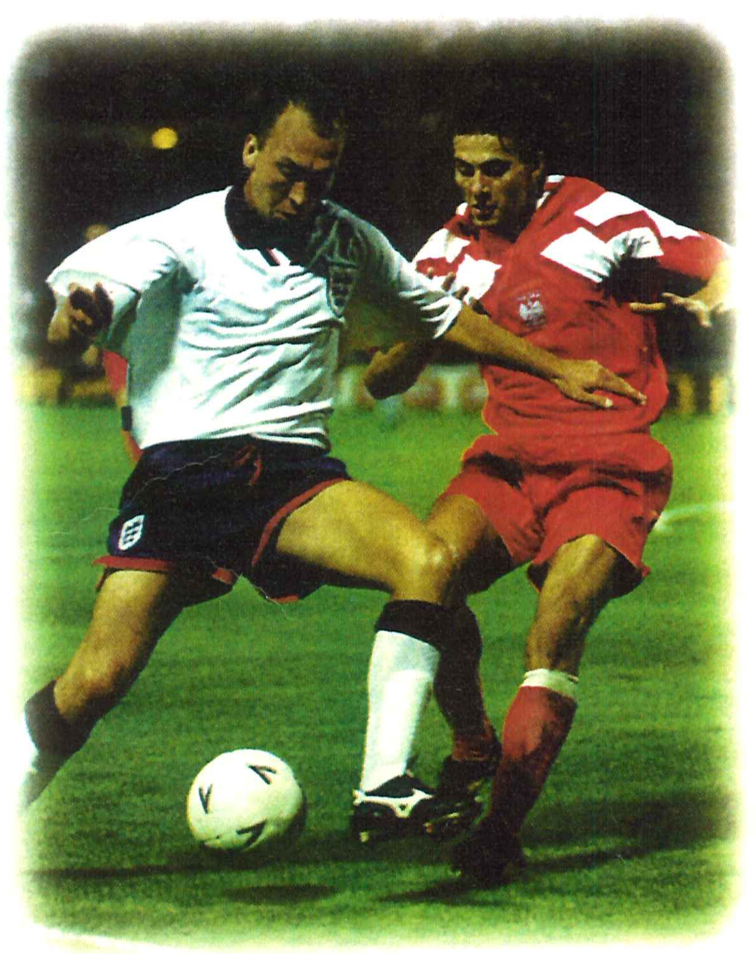
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ELECTRONIC ARTS VOLVERÁ A HACER DEL FÚTBOL UN ARTE

Goldstar 3DO no podía estrenarse mejor en nuestro país. **Su salida oficial en el mes de septiembre** se verá avalada por el acompañamiento de lujo que le prestará este **«FIFA International Soccer»**, el mayor éxito de la compañía **Electronic Arts** en su terreno más fuerte, el deportivo.

La exitosa saga «FIFA Soccer» nunca había contado en su brillante historial con un soporte que entendiera tan bien su filosofía deportiva como 3DO. La enorme capacidad de la máquina para fabricar texturas **permitirá crear para el juego un entorno casi real.** Y eso sin olvidarse de un sonido extraído directamente de los campos de juego, que os permitirá disfrutar de los **gritos de aliento de las mejores hinchadas del mundo.** Y las más ruidosas.

Por no ser menos, las animaciones de los jugadores terminarán de hacer real la ilusión. **Pases de tacón, remates de chilena o controles con el pecho** serán algunas de las jugadas más habituales. Y para colaborar en este perfecto entramado futbolístico, el juego pondrá a vuestro alcance la posibilidad de presenciar el partido **desde siete cámaras distintas.** Gracias a estas vistas podréis **jugar tanto al más puro estilo «FIFA» como a otro tan opuesto como es el de «Sensible Soccer».**



Tampoco le encontraréis pega al apartado de modos de juego. Desde el simple partido de exhibición al torneo o la liga, este «FIFA Soccer» permitirá que **hasta seis jugadores simultáneos** compartan diversión. Del mismo modo, cada jugador podrá controlar diversos equipos en cualquiera de los torneos que se seleccionen. Además, **la lista de equipos se hará casi interminable, con la participación de selecciones nacionales** de todo el mundo. Y por supuesto, podréis modificar todos los aspectos del juego, desde la formación hasta la táctica, **para hacer un equipo absolutamente a vuestra medida.**

Y es que, cuando un juego viene avalado por una experiencia como la que atesoran E.A. y «FIFA Soccer», el éxito está más que asegurado.









Podréis modificar vuestra estrategia de juego en cualquier momento. Y no sólo las tácticas y la alineación, sino también la colocación de los jugadores en el campo y la actitud del equipo a la hora de lanzarse al ataque o refugiarse en una feroz defensa.

En septiembre tendrán lugar dos eventos muy esperados. Por un lado, el lanzamiento de la nueva máquina 3DO de Goldstar, y por el otro, el comienzo de una nueva temporada de fútbol. Y para celebrarlo, ¿qué mejor que este nuevo y espectacular «FIFA Soccer» en formato 3DO?





Míralo como quieras









Siete serán las perspectivas desde las que podréis disfrutar de las excelencias de este «FIFA Soccer». Y lo mejor de todo es que tendréis la posibilidad de modificarlas a vuestro antojo en cualquier momento del juego. Cada una de estas cámaras os permitirá disfrutar de un juego totalmente distinto. Con unas tendréis una visión casi completa del campo, mientras con otras, especialmente desde el punto de vista de la pelota, sólo conseguiréis admirar muy de cerca la soltura de movimientos de los jugadores.



La calidad gráfica del juego conseguirá que os sintáis inmersos en un auténtico partido de fútbol. Las texturas, las perspectivas, el sonido y, sobre todo, la perfecta animación de los jugadores serán los encargados de conseguir este atractivo y realista efecto.





CONSOLA: PlayStation • COMPAÑÍA: Sony • LANZAMIENTO: Septiembre



PLAYSTATION NOS ESTÁ RESPIRANDO EN LA NUCA

KILEAK The Blood

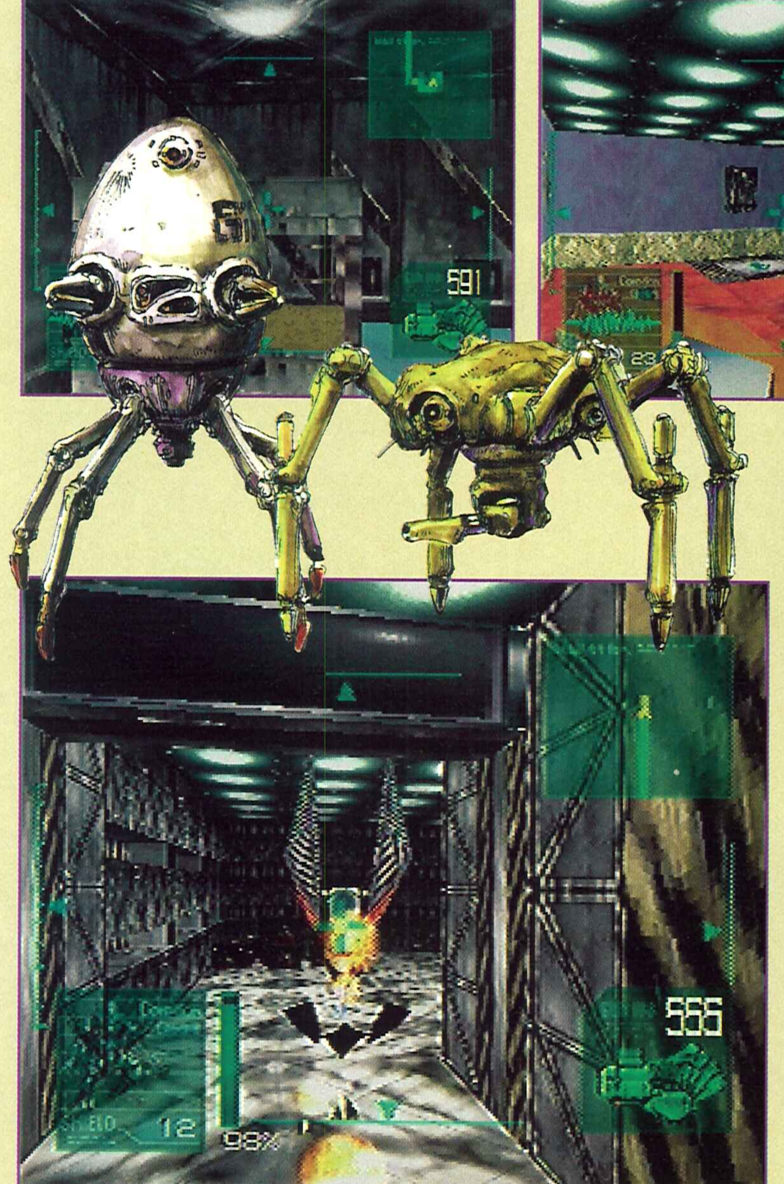
Con «**Kileak the Blood**», PlayStation se introducirá en un género que parece haberse convertido en imprescindible para toda consola que se precie: **las aventuras subjetivas.** Ya conoceréis todos de sobra los atractivos de este tipo de juegos: una **acción trepidante en una atmósfera envolvente y sobrecogedora.** Pues bien, con este compacto de **Gemki,** os encontraréis sobrados de ambas cosas.

Siguiendo la pauta marcada por el ínclito «Doom», «Kileak the Blood» arrastrará al jugador a **recorrer lóbregos pasillos y salas,** esperando encontrar algún enemigo tras cada esquina. Técnicamente, la



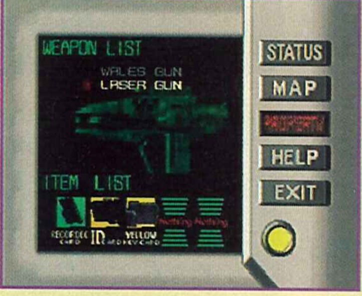




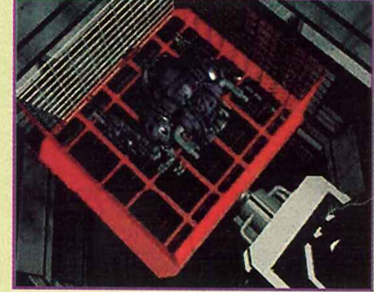




El gran uso de las texturas y la perfecta aplicación de los juegos de luz os hará sentir parte de un terrorífico ambiente.



«Kileak The Blood» os obligará a buscar y utilizar multitud de ítems. Una pantalla especial os permitirá seleccionarlos.



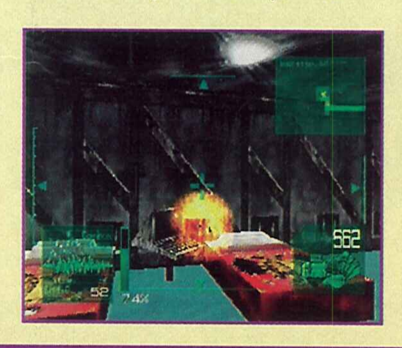
Las escenas estilo cinematográfico se sucederán a lo largo de todo el juego. En este caso se trata de utilizar un ascensor.



La pantalla mostrará en todo momento la situación en el mapa, el arma en uso, las municiones, energía y escudos restantes.

potencia de la máquina de Sony os permitirá disfrutar de una **impresionante sensación tridimensional**, donde la inteligente utilización de polígonos y texturas sabrá crear espacio. **El juego de luces y sombras y la suavidad de movimientos** terminará de redondear la ilusión de que veréis por los ojos del protagonista.

A la hora de jugar, os encontraréis obligados a mantener vuestra energía y vuestros escudos lo más intactos posible, **mientras elimináis engendros mecánicos y corréis a toda prisa por unos mareantes pasadizos.** Pero aparte del mero hecho de disparar y





Muy pronto, tu habitación se transformará en una sucesión de laberintos. Tus ojos deberán mirar hacia adelante y en cada esquina podrás toparte con un enemigo. Muy pronto, tendrás en tus manos «Kileak the Blood» para PlayStation.

encontrar armas y energía, «Kileak» contará con muchas de las características que suele poseer una aventura tradicional. De este modo os veréis obligados a **completar diversas misiones, encontrar tarjetas de acceso, resolver acertijos y, cómo no, explorar grandes mapeados.** Resumiendo, que encontraréis un juego completísimo, donde se combinarán sabiamente **la aventura y la acción.**

Sin duda, PlayStation no podía acercarse **al mes de septiembre**, al "ansiado" mes de septiembre, **con una mejor colección de géneros para elegir.** Se ve que su intención es tener a todos los jugadores contentos, y con programas como «Kileak the Blood» será difícil que no lo consiga.

hover strike

CONSOLA
atari jaguar
COMPAÑÍA
atari
LANZAMIENTO
agosto





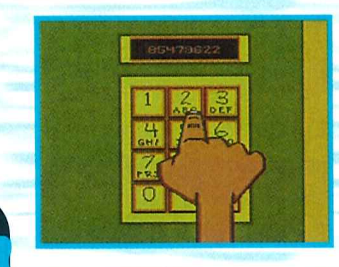


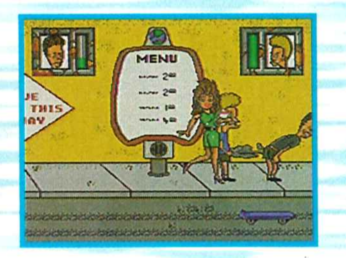
A vuestra disposición tendréis una buena colección de radares para que podáis guiar vuestro hover craft a lo largo y ancho de la aventura.

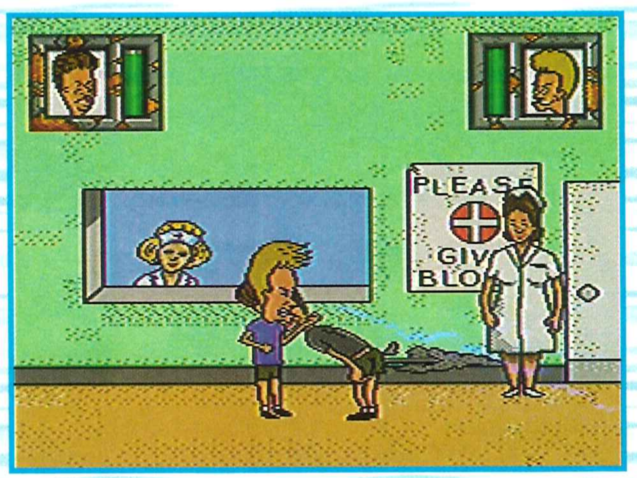
Jaguar ofrecerá en breve a sus usuarios la posibilidad de **manejar un moderno hover craft** sobre los parajes más desolados de un mundo plagado de enemigos. A caballo **entre la estrategia y el matamarcianos tradicional**, «Hover Strike» os llevará a completar tandas de seis misiones en las que deberéis destruir las armas, naves y radares con los que una panda de alienígenas tratan de invadir la tierra.

El juego estará presidido por una escalofriante **perspectiva subjetiva** y contará con la posibilidad de que **dos jugadores simultáneos** se repartan los controles de la nave. Con **plantilla para el pad, posibilidad de salvar partidas e infinidad de niveles,** «Hover Strike» será la apuesta de Atari para los amantes de la acción y las emociones fuertes.

beavis and butt-head

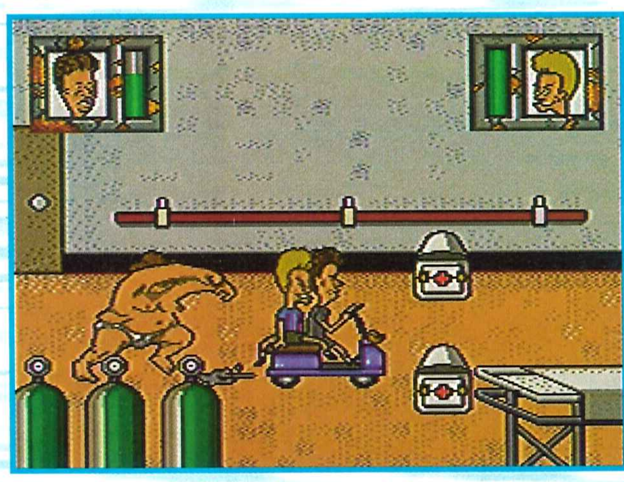






Estos amiguetes se conocieron en la cadena musical MTV: Music Television hace unos añitos, donde ya comenzaron a labrarse una **merecida fama de alegres gamberretes.** Y como desde entonces la cosa les fue bien a ambos, pues decidieron permanecer juntitos para el resto de sus días.

Se puede decir de ellos que son los Zipi y Zape de habla inglesa de la década de los 90, aunque es cierto que sus bromas son mucho más pesadas y crueles, y que **sus modos resultan mucho menos edificantes.** Buena prueba de ello son los continuos eruptos, cortes de manga y demás gestos obscenos que adornan este cartucho que **Viacom ha creado ahora para Mega Drive** y que verá la luz en nuestro país **allá por el mes de septiembre.**



Estos osados muchachitos serán capaces de hacer cualquier cosa con tal de pasárselo en grande. Les es completamente indiferente quien pueda salir perjudicado, el caso es gastar continuas bromas y echar unas risas.

CONSOLA

mega drive

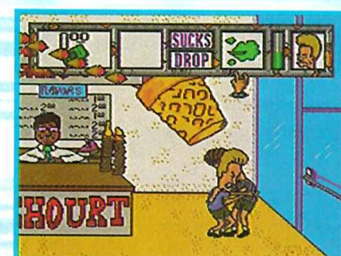
COMPAÑÍA

viacom

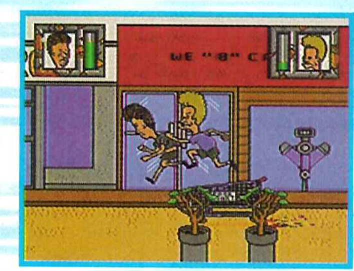
LANZAMIENTO

septiembre









La aventura de estos extravagantes jovencitos discurrirá por siete fases diferentes, y consistirá en la **búsqueda de las entradas para un concierto** que han perdido. El aspecto de los sprites y gráficos será **prácticamente igual al de los dibujos animados,** mostrando además unas **magníficas animaciones** que harán esbozar a más de uno una sonrisa por lo groseras y al mismo tiempo simpáticas que pueden resultar.

Beavis and Butt-Head ya rompieron moldes en televisión, y a partir de los próximos meses pretenden hacerse un huequecito también en los soportes de videojuegos, **no sólo en Mega Drive sino también en Super Nintendo**. A buen seguro que sus aventuras engancharán a muchos.

savage reign







Poderosos, imparables, espectaculares, intratables... no hay calificativos suficientes para definir todas las cualidades que atesorarán los luchadores de «Savage Reign».

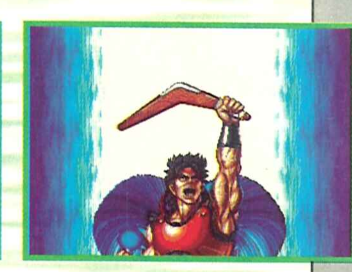
Los juegos de lucha no dejarán de invadir las entrañas **de Neo Geo CD** ni siquiera durante el período estival. Lo último que tiene preparado **SNK** en este tipo de juegos se llama **«Savage Reign»** y estará disponible en las tiendas **a partir de septiembre**, momento desde el cual podréis saborear toda la espectacularidad que esta compañía sabe incorporar a la mayor parte de sus trabajos para Neo Geo.

«Savage Reign» reunirá a **diez luchadores dotados de un magnífico tamaño,** que establecerán atractivos combates a lo largo de unos escenarios de extraordinaria ejecución. Los guerreros se podrán **mover en dos planos,** realizar golpes de auténtico ensueño e incluso tendrán la posibilidad de **utilizar elementos que forman parte de los escenarios** para arrojárselos a sus rivales.

En definitiva, todo un lujazo de **lucha uno contra uno** que causará gran impacto entre los usuarios de Neo Geo.







CONSOLA

neo geo cd

COMPAÑÍA

snk

LANZAMIENTO

septiembre

CONSOLA

game gear-game boy

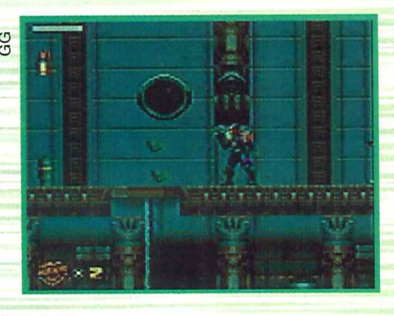
COMPAÑIA

acclaim

LANZAMIENTO

agosto

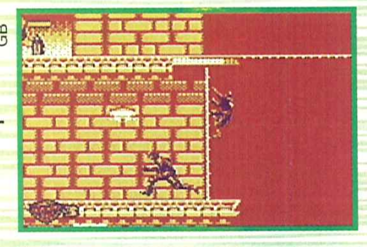
GG



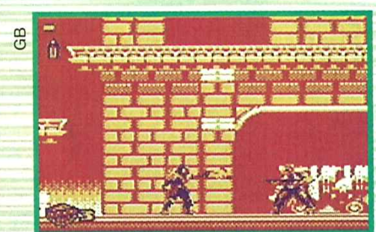
GG



GB

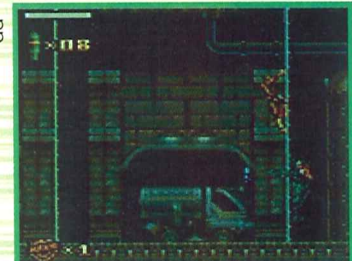


GB

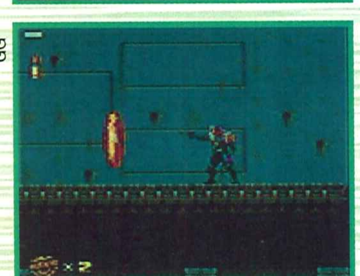


Los juegos de acción van a estar nuevamente presentes **en las portátiles de Sega y Nintendo** en el transcurso de este verano, gracias a la casi inminente aparición de **«Judge Dredd»**. Como recordaréis, este título se dio a conocer hace unos meses tanto en Super Nintendo como en Mega Drive, y dejó ambas consolas completamente

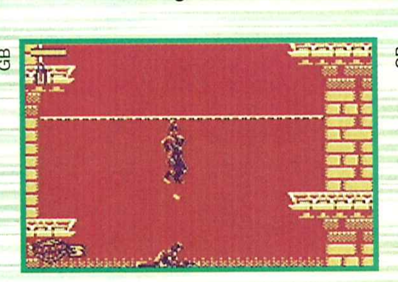
GG



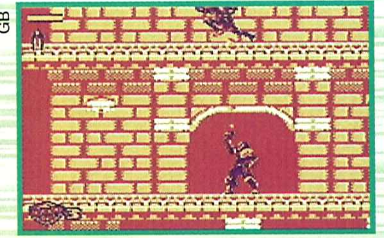
GG



GB



GB



Judge dredd

CONSOLA

super nintendo

COMPAÑIA

acclaim

LANZAMIENTO

agosto



Buena parte de las misiones que tendrán lugar a lo largo del juego lo harán al cobijo de la oscuridad que proporciona la noche, y dentro de unos escenarios completamente en ruinas y de un aspecto desolador.

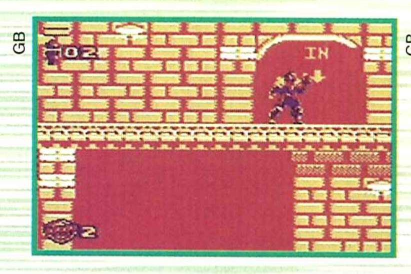
Una vez más, y la lista ya se va convirtiendo en interminable, un exitoso título de las grandes pantallas de cine va a ser tomado como base argumental para la puesta en escena de un nuevo cartucho. En esta oportunidad se trata de **«Demolition Man»**, una película de acción trepidante en la que **el típico súper-poli bueno persigue al peor de los malhechores** en una ciudad del futuro.

La versión que **Acclaim** presentará **para los 16 bits de Nintendo** durante el próximo **mes de agosto** no perderá ni un solo ápice de toda esa acción que ya

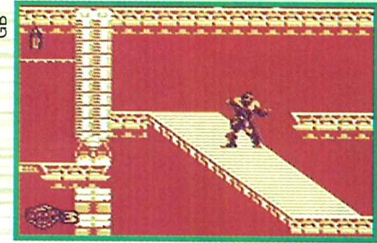




GB



GB



extenuadas de **tanto disparo y tanta explosión** que inundó sus sufridos circuitos. Ahora, **a partir del caluroso mes de agosto**, el juez saldrá a la luz de la mano de **Acclaim**, como ya ocurriera con las versiones realizadas para los 16 bits, y lo hará dispuesto a impartir su severa justicia y a implantar dentro de lo posible el orden en un mundo corrompido.

En total **serán siete los niveles** por los que deberá desplazarse, dentro de los cuales tendrá un objetivo principal y otro secundario, arrestando y ejecutando a todos los malhechores que invadan los escenarios. Para lograr su objetivo **podrá contar con diversos tipos de sofisticadas armas y municiones** que estarán dispersas por los escenarios, como proyectiles buscadores de calor, misiles incendiarios o perforadores de blindajes, entre otros.

En fin, desde este mes de agosto ya nadie podrá escapar al brazo armado de la justicia, ni siquiera en las portátiles de Sega y Nintendo.



GG



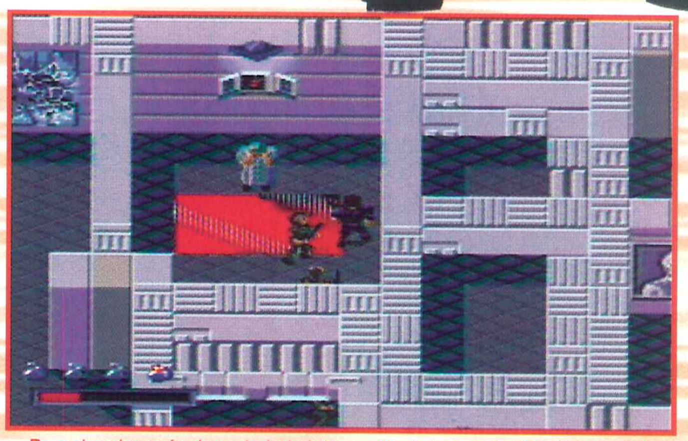
GG



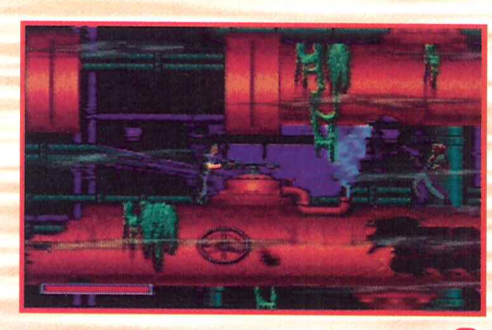
desborda en el cine. De este modo, los **disparos y las explosiones estarán a la orden del día** con el objetivo de no conceder al jugador ni un instante de respiro.

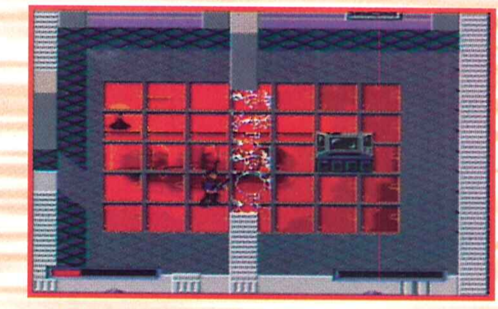
Diversas armas de diferente tamaño y potencia, que se podrán ir recogiendo a lo largo del camino, serán las encargadas de salvaguardar la integridad del policía. Y falta le va a hacer, ya que ante sí tendrá un buen número de peligrosas y variadas áreas que deberá escudriñar si pretende cumplir las misiones que le serán encomendadas.

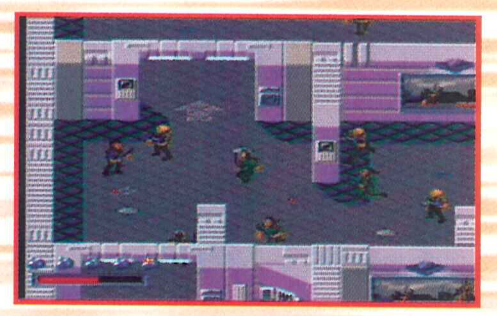
En el transcurso del juego **se alternarán las fases con vista lateral con otras en las que la protagonista será la vista cenital**, lo cual recuerda a otros juegos que ya han aparecido antes por la Super. En cualquier caso, en los próximos números os mostraremos todas sus interioridades de un modo mucho más detallado.



Para dar algo más de variedad al desarrollo del juego, se han incorporado un determinado número de fases en las que tendréis una visión cenital.







demolition man



CYBER CYCLES ¡Vuelven las motos!

Sólo Namco podía llevar de nuevo a los salones el espectáculo de las dos ruedas. Ante la soberbia demostración de «Sega Rally», Namco ha cambiado su estrategia apostando por la velocidad y el dinamismo de las motocicletas de competición, y ha completado una máquina que puede arrasar durante los próximos meses.

Alguien tenía que hacerlo, y al final ha sido **Namco**. El mercado estaba saturándose de juegos de coches **-«Daytona», «Ridge Racer», «Ace Driver», «Sega Rally»-** y era necesario optar por otras modalidades, aunque fuera dentro del mundo del motor. **La solución estaba clara: las motos**. Namco ya había probado suerte en este género con el recordado **«Suzuka 8 Hours»** y su correspondiente secuela, así que el mundo de las dos ruedas no le era ni mucho menos desconocido.

Ahora, sin embargo, ha contado con una ventaja, como es **la utilización de su placa System 22,** que ya ha acogido a juegos como «**Ridge Racer 1 y 2**» o «**Ace Driver**», para conseguir ofrecer una calidad gráfica impresionante, con miles de polígonos texturados moviéndose por la pantalla y una sensación de realismo casi increíble. Además, **se han incluido tres vistas diferentes, dos en las que aparece la moto y otra totalmente subjetiva,** para amoldarse a los gustos de cualquier jugador. Las tres son igualmente espectaculares.

Pero tal demostración técnica no alcanzaría unas cotas de calidad de tal magnitud si no fuera por **la utilización de un atractivo mueble** que lleva más que nunca a su máxima expresión el calificativo de máquina recreativa. A una pantalla ya de por sí bastante atractiva **se le ha unido la reproducción parcial de una motocicleta con capacidad de movimiento.** La novedad

Éste es el espectacular aspecto que presenta la máquina de «Cyber Cycles» en la versión que tenemos en España, concretamente en los salones New Park de La Vaguada, en Madrid. Además de esta unidad con dos motos, Namco también cuenta con otro modelo de cuatro motocicletas.















Con esta recreativa podéis vivir la sensación de pilotar una moto de carreras, e incluso inclinaros en las curvas como lo hace Alex Crivillé o el propio Doohan.

Para auténticos "moteros"

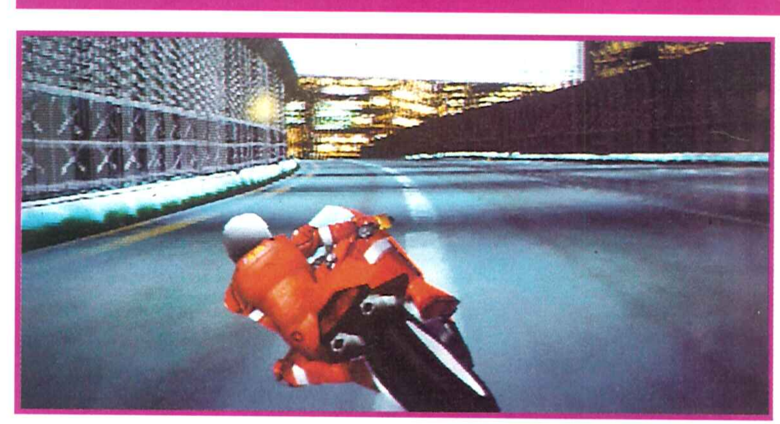
La conducción de las motos de «Cyber Cycles» se asemeja mucho a la realidad. El freno y el acelerador se encuentran en la maneta derecha, y para tomar las curvas es necesario "tumbar" la moto a la altura correspondiente, dependiendo de lo cerrada que sea la curva. De todos modos, cada moto tiene su particular estilo de conducción.



llega por el hecho de que ese movimiento no se produce por los efectos del juego, **sino que es el propio jugador el encargado de "tumbar" la moto a la altura adecuada para realizar los virajes.** Para colmo, **tanto el acelerador como el freno ocupan el lugar habitual en las motos reales,** es decir, la maneta derecha, con lo que la simulación de la conducción de una motocicleta está realmente conseguida.

En cuanto a las opciones del juego, hay que señalar que **se puede elegir entre tres motos diferentes,** cada una con sus características correspondientes, **y dos circuitos** que al mismo tiempo marcan el nivel de dificultad. Para redondear el espectáculo, Namco ha preparado **unidades de hasta cuatro motos interconectadas,** aunque de momento en España sólo disponemos de un modelo con dos motocicletas que se encuentra **en los salones New Park de La Vaguada, en Madrid.**

Si de verdad os gustan las motos, no dudéis ni un momento en pasar a echar unas partiditas. Os aseguramos por propia experiencia que la sensación merece la pena.



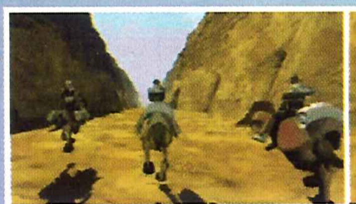




TOP 10 ARCADE

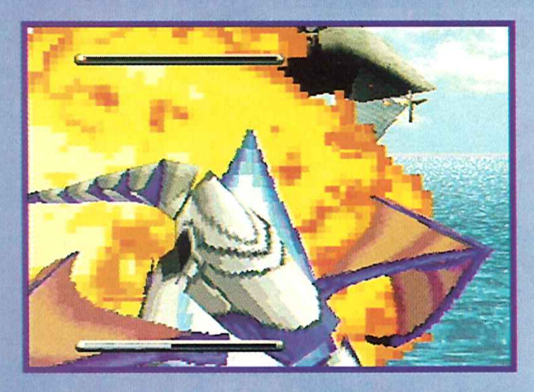
1	Virtua Formula	SEGA	⇨
2	Sega Rally	SEGA	⇨
3	Cyber Cycles	NAMCO	N
4	R-360	SEGA	⇨
5	Virtua Cop	SEGA	⇨
6	Mortal Kombat III	MIDWAY	N
7	Killer Instict	NINTENDO	⇩
8	Daytona USA	SEGA	⇩
9	Star Wars	SEGA	⇩
10	Virtua Fighter II	CAPCOM	⇩

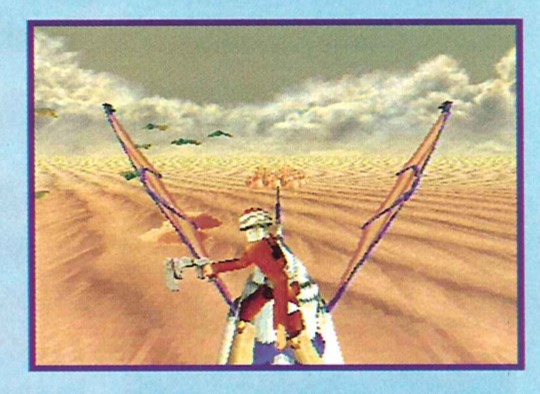







EL ANTES Y EL DESPUÉS DE LOS SHOOT'EM UP





Después de jugar a «Panzer Dragoon», ningún mata-mata os parecerá lo mismo. Con este compacto entraréis en una nueva dimensión de los shoot'em up, una dimensión alucinante y apabullante donde todo colaborará a crear un ambiente nuevo y un género remozado y rejuvenecido.

El aspecto gráfico tiene mucha culpa de este redescubrimiento de sensaciones. La inteligente utilización de polígonos, sprites y sprites prerenderizados consigue crear un efecto de tridimensionalidad potenciado por las tres vistas y la posibilidad de rotar 360 grados sobre el lomo de vuestro dragón. Los enemigos, los fondos, los elementos de los escenarios y el dominio de la luz y las sombras terminan de hacer perfecto el ambiente. Y además están las melodías y los efectos sonoros, que apoyados en su calidad digital refuerzan las posibilidades del juego y empujan al asombro.

Pero no penséis que todo el encanto de «Panzer Dragoon» se basa en la potencia técnica de Saturn, eso sería dejar el juego cojo y manco. Después de sobreponerse a la impresión gráfica, todavía queda por descubrir su enorme fuerza jugable. La mecánica del juego consiste en disparar a todo lo que se mueve. Aunque la sensación que se consigue crear es de libertad absoluta a la hora de moverse, la verdad es que la elección del camino queda al libre albedrío del dragón, pudiendo desplazaros sólo dentro de los márgenes de esa ruta preestablecida. Eso sí, vuestras opciones son muchas, ya que podéis, y necesitaréis, rotar sobre vuestro ➤

SEGA SATURN

PANZER





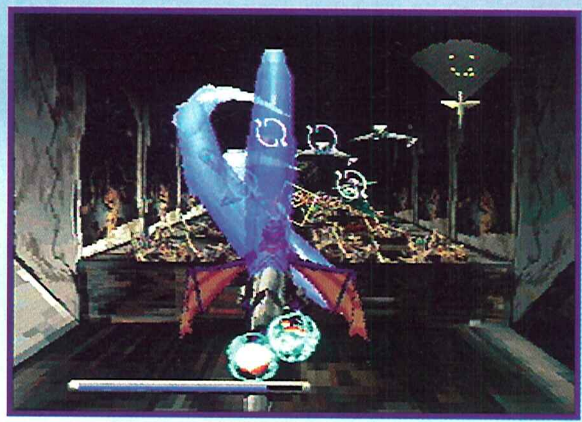


Esto es sólo una parte de la intro de «Panzer Dragoon». Hasta que no la veáis entera, no sabréis hasta qué punto puede emocionar.

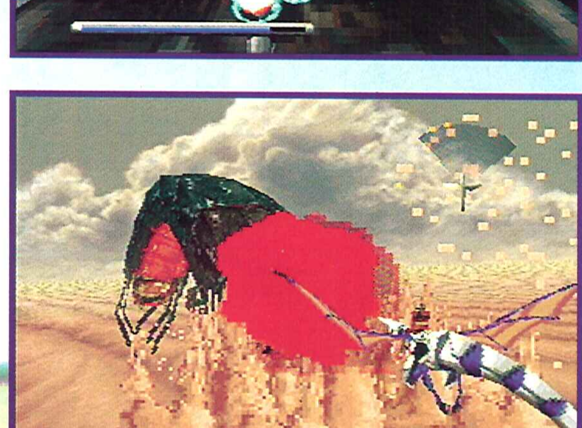


Aunque el camino está prefijado, tenéis un pequeño margen para dirigir los movimientos del dragón. En situaciones como ésta, podríais estrellaros contra las columnas de no tener cuidado.



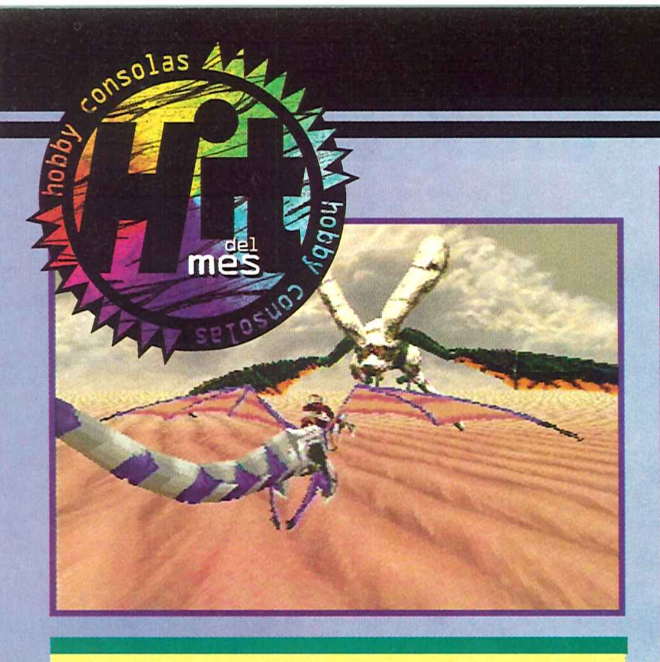



El nuevo formato de Sega trae consigo una nueva y espectacular forma de ver los matamarcianos.







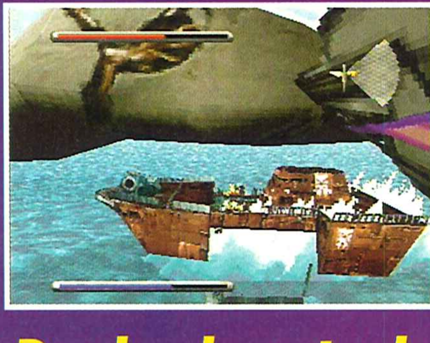



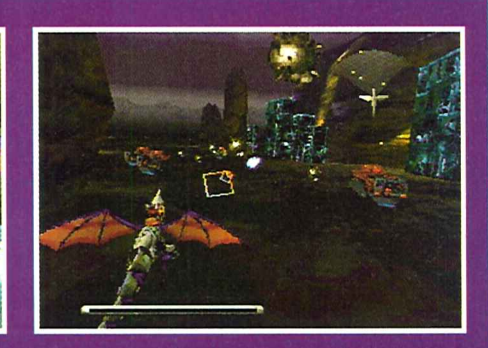
Saturn reinventa un género

Con «Panzeer Dragoon», SegaSaturn ha conseguido ofrecer una nueva visión de uno de los géneros más clásicos de los videojuegos: el shoot'em up. El matamarcianos de toda la vida alcanza una nueva dimensión en virtud del nuevo soporte de Sega, que lo agranda en todos sus aspectos -gráficos, opciones, jugabilidad...- y lo eleva hasta el límite de sus posibilidades.

Ante esta avalancha de cualidades, el resultado está a la vista de todos. Una aventura que introducirá al jugador/espectador en un universo de adicción, al que resulta más que difícil resistirse. Nosotros, desde luego, no hemos podido hacerlo.

Cruela de Vil





Desde el punto de vista de un dragón





En «Panzer Dragoon» es imprescindible girar de izquierda a derecha y de adelante a atrás para mantener a raya a los enemigos, lo que le acerca más a las aventuras subjetivas tipo «Doom» que a los tradicionales mata-mata.

Pero, además, el juego ofrece la posibilidad de elegir entre tres vistas más o menos alejadas, que consiguen cambiar de tal manera las situaciones que será como jugar una fase distinta con cada cambio de perspectiva.











dragón y abrir fuego desde tres perspectivas distintas.

Lo que es indudable es que el juego sabe absorber y atrapar. Cuenta con una dificultad ajustada y el número de fases depende del nivel de dificultad, consiguiendo así que se alargue su duración. Un radar señala el punto por donde se aproximan los enemigos, y en muchas ocasiones sentiréis el agobio característico de los juegos de acción tipo «Doom». Llegados a este punto es donde vuelven a entrar en juego los gráficos y la sutileza de un scroll que permite girar una y otra vez, sin perder continuidad y sin entorpecer el juego.

Y para el final vamos a dejar lo más sobrecogedor de todo el juego: la intro. «Panzer Dragoon» es el videojuego más caro de la historia y gran parte de la culpa la tiene, precisamente, su intro. Probad a subir el volumen y a sentaros en un sitio cómodo, relajaos y dejad que los cinco minutos de presentación se conviertan en vuestro centro de atención. Veréis como la historia es capaz de poneros los pelos de punta, y como no puede haber mejor principio para un juego nuevo, distinto y refrescante como este «Panzer Dragoon». Un juego imprescindible para los amantes de shoot'em up y para los que gusten de admirar el preciosismo gráfico.





Déjate sorprender, te lo mereces

Pocos juegos me habían impactado tanto como este «Panzer Dragoon». Me ha impactado su intro (he perdido la cuenta de las veces que me he emocionado viéndola), me ha impactado su aspecto gráfico, pero, sobre todo, me ha sobrecogido su jugabilidad. Me he dado de manos con un juego distinto, que busca la originalidad y la sorpresa con tantas ansias como la calidad técnica. Su impecable planteamiento es premiado con un dominio suave del dragón, con un control sencillísimo y con una premisa básica: dejar jugar, permitir disfrutar.

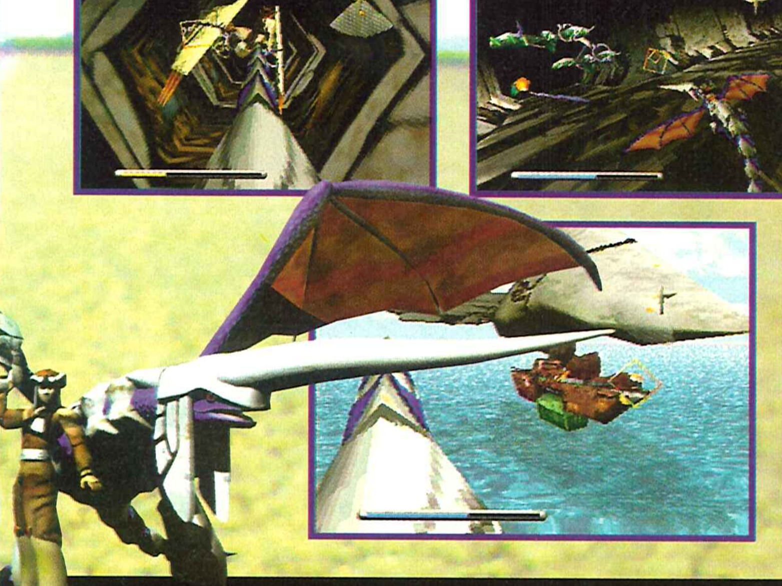
Tengo que reconocer que el shoot'em up es una de mis dos grandes pasiones y que, desde ese punto de vista, siempre será mejor para mí que para los que no encuentren en este género una fuente de satisfacción. Pero nadie, absolutamente nadie, se podrá evadir de la fuerza, la contundencia y el encanto mágico que transmite esta maravillosa fantasía. Sega ha conseguido poner al alcance de una máquina doméstica un juego de ensueño. Un juego imprescindible.

Teniente Ripley



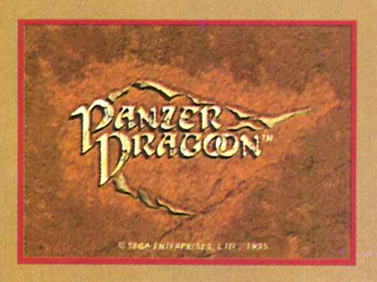








SEGASATURN



SHOOT'EM UP
SEGA
Sega/Andromeda

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Variables

Gráficos — 94
Se han combinado varias técnicas para conseguir un juego impactante, en el que todo rezuma a realidad.

Música — 94
La ideal para un juego que podría enmarcarse en el ambiente de series de fantasía tipo Dune.

Sonido FX — 92
Casi raya al mismo nivel que la música. La potencia de Saturn permite que los dragones rujan por fin.

Jugabilidad — 94
Jugar, jugar y jugar. Es tan fácil divertirse con «Panzer Dragoon» como controlarlo y disfrutar de su aspecto.

Adicción — 95
Podéis esperaros cualquier cosa menos un juego fácil y monótono. Eso sí, no os cansaréis de intentarlo.

Total — 94
Uno de esos juegos geniales, imprescindibles y emblemáticos al que no os cansaréis de jugar. Saturn no deja de sorprendernos.

Lo Mejor
- La intro es apasionante, como una película, mejor que una película.
- El impactante ambiente que crea.
- Su jugabilidad, su nivel de dificultad...

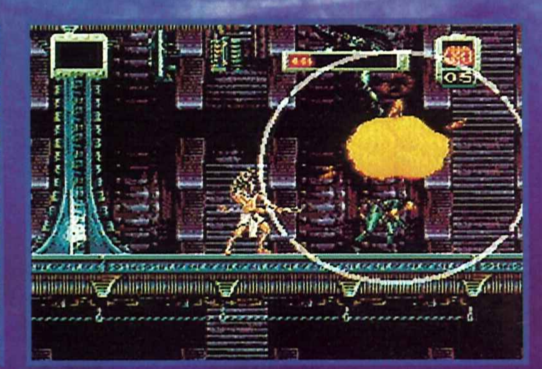
Lo Peor
- Que se te atragante la dificultad.
- Los enemigos siempre aparecen por el mismo sitio.

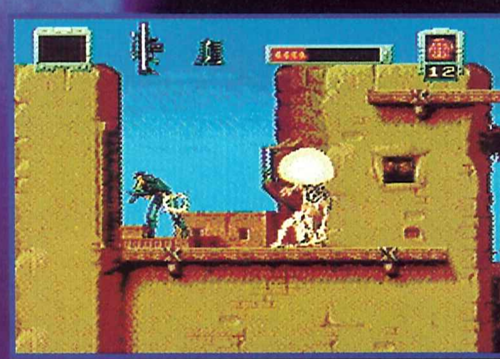


SUPER NINTENDO

RA TE DESAFÍA DESDE LAS ESTRELLAS

STARGATE

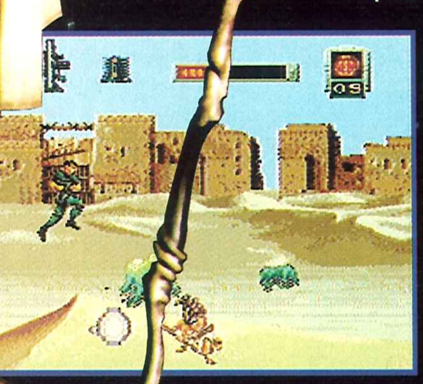


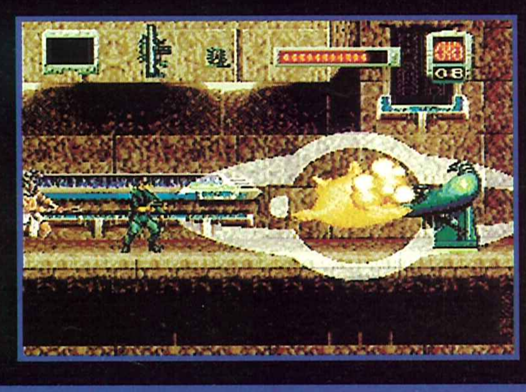


El tema de «Stargate» os debe resultar familiar después de la película y del juego para Mega Drive, pero lo retomamos para hablaros de la versión que aparece ahora para los 16 bits de Nintendo. Se trata de un cartucho que combina la acción con las plataformas, y en el que el objetivo que os guiará será el de derrotar a la reencarnación del dios Ra, convertido en el tiránico soberano del planeta Abydos. ¿Que cómo habéis llegado hasta allí? Pues es muy sencillo saberlo si tenéis en cuenta que debéis asumir el papel del coronel Jack O'Neil, el jefe de la expedición que cruza el umbral del anillo Stargate para aparecer en el mencionado planeta.

En total son treinta misiones las que debéis completar, y que incluyen tareas como rescatar a los miembros de su equipo, liberar al egiptólogo Daniel Jackson en más de una ocasión, y encontrar y derrotar a Anubis. Aparte de esto tenéis que localizar las piezas de la bomba atómica que los guardianes de Ra os robaron cuando llegasteis a Abydos, así como recoger las siete partes del jeroglífico que se encuentran desperdigadas por dicho planeta, con las cuales conformaréis la combinación necesaria para abrir la puerta estelar que os conducirá de vuelta a la Tierra.

Para todo ello contáis con una ametralladora que se irá perfeccionando a medida que recojáis items, e incluso podéis ampliar vuestro arsenal con dos tipos diferentes de bombas. Y para que la aventura resulte lo más completa posible, los escenarios laberínticos que debéis cubrir a pie se ven salpicados por una fase aérea desarrollada en Modo 7, en la que volaréis a bordo de una nave.









De sabios es informarse



A lo largo de toda la aventura del coronel O'Neil en Abydos, encontraréis ciertos personajes que aportan información sobre la misión que hay que realizar en ese punto del juego. También hallaréis ayuda en la radio (se accede a ella pulsando "Select"), con la que sabréis cómo lleváis la misión, así como las vidas, piezas de bomba y jeroglíficos Stargate que tenéis en cada momento.

Más de lo mismo

Acclaim ha encontrado una fórmula que funciona bien y se ha propuesto exprimirla hasta la última gota. Aunque el juego resulta lo suficientemente entretenido, recuerda demasiado a otro peliculero de la misma compañía, «Judge Dreed», con un ligero cambio de vestuario.

Por lo demás, y salvando las diferencias entre sus argumentos, los dos títulos tienen muchos puntos en común. Cada fase se compone de varias misiones que hay que completar para poder avanzar, y los movimientos del protagonista son calcados, es decir, bien realizados pero un tanto lentos.

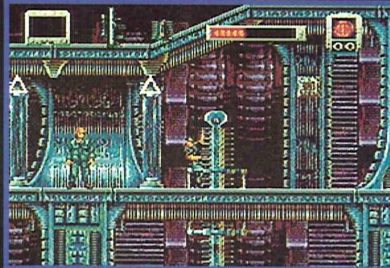
Cruela de Vil

Tras unos meses de espera, los poseedores de una Super van a poder vivir "in situ" el viaje del Coronel O'Neil a través de la Puerta de las Estrellas.







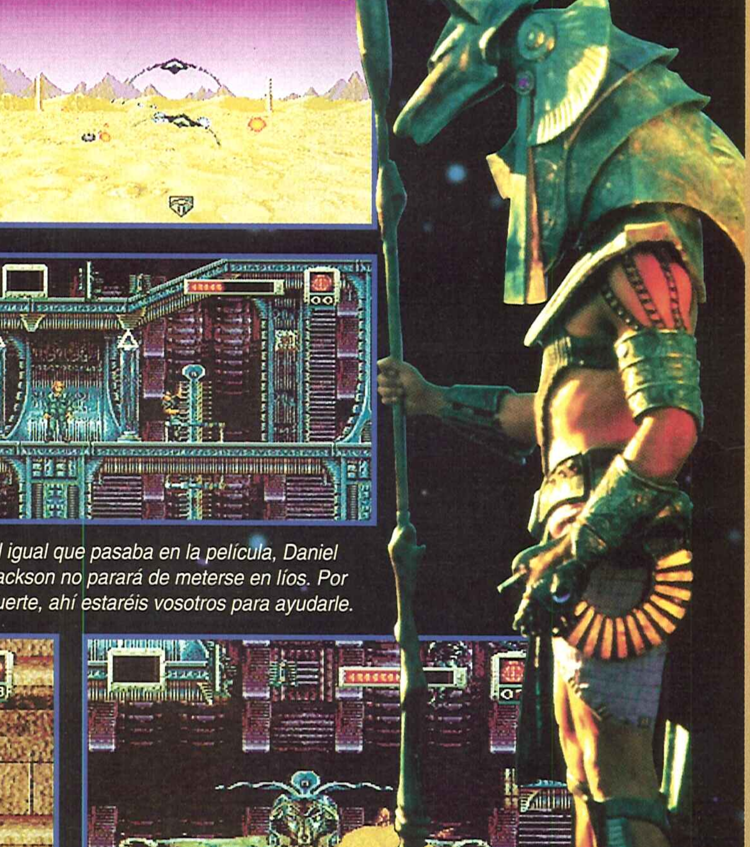


Todos los items están desperdigados por el suelo. Así que lo único que debéis hacer es recogerlos para sacarles el máximo partido.

Al igual que pasaba en la película, Daniel Jackson no parará de meterse en líos. Por suerte, ahí estaréis vosotros para ayudarle.







ACCIÓN
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 30 misiones
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 79
En general son demasiado repetitivos, y aunque O'Neil se mueve bien, resulta bastante lento.

Música — 82
Las melodías, sin ser demasiado variadas, están bien conseguidas y logran meternos en situación.

Sonido FX — 73
Los disparos y explosiones habituales suenan bien, aunque tampoco son revolucionarios.

Jugabilidad — 74
O'Neil no es ningún derroche de manejabilidad. Es demasiado lento como para sacarle mucho partido.

Adicción — 80
Las 30 misiones son un aliciente de lo más favorable porque auguran larga vida al juego.

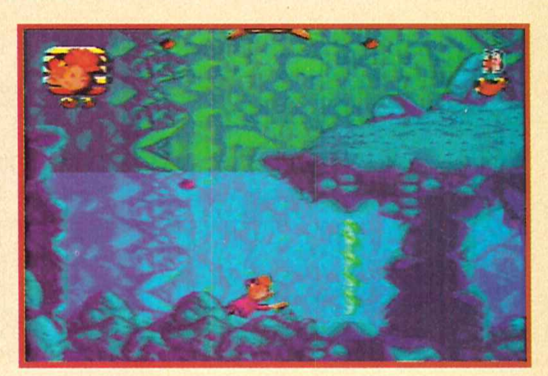
Total — 75
Acclaim ha elaborado un cartucho normalito que no alcanza la enorme espectacularidad de la película en que se basa.

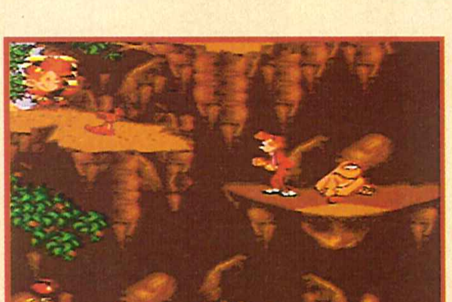
Lo Mejor
- El amplio número de misiones que aguardan en el planeta Abydos.
- La atractiva fase en Modo 7.

Lo Peor
- Que el juego, en todos sus aspectos, resulte demasiado monótono.
- La lentitud de que hace gala el personaje protagonista.









SPIROU

PLATAFORMAS DE LO MÁS TRADICIONAL

SEGA MEGA DRIVE

Los comics franco-belgas siguen siendo la fuente de inspiración de la compañía francesa Infogrames. Tras sus éxitos con Los Pitufos y la saga Asterix, ahora le toca el turno a un nombre menos conocido por estos lares, Spirou. Para que os hagáis una idea, este personaje es el origen de nuestro Botones Sacarino y, como él, se ve envuelto en las más curiosas situaciones en compañía de alguna de sus mascotas.

En este caso va a ser una ardilla la encargada de mostrarle el camino. Un camino, por cierto, que está plagado de obstáculos. Y es que, para que vayáis entrando en la historia, Arsénico ha robado los inventos del profesor Champignac con la intención de crear un ejército de robots destructivos. Y, claro, Spirou ha de evitarlo a toda costa.

La aventura discurre entre ocho variadas fases de plataformas puras y duras. Desde el metro a los tejados, desde las montañas a los pantanos, nuestro botones sólo va a contar con su agilidad y su inteligencia para enfrentarse a enrevesados mapeados. Se verá incluso a los mandos de una extraña nave en una fase de mata-mata horizontal. Eso sí, el juego no esconde demasiados misterios. Recoger gorros para conseguir vidas extras junto a algún que otro ejercicio de inteligencia y habilidad es todo lo que va a exigir de vosotros. Pero no busquéis más sorpresas, porque no las encontraréis.





Para tener más posibilidades de éxito, es útil coger los gorros de botones. Cada cien, ganaréis una vida extra.



Hacia la mitad del juego tropezaréis con esta original fase en forma de matamarcianos horizontal. Debéis tener mucho cuidado para no quedaros sin combustible.

Ni más ni menos que lo de siempre

Las plataformas es uno de los géneros más explotados desde que se crearon los videojuegos. Y también es uno de los más divertidos y sencillos de jugar. Pero, claro, para seguir atrayendo necesita la inclusión de elementos nuevos y situaciones distintas. Necesita originalidad. Y eso es algo que le falta a este cartucho.

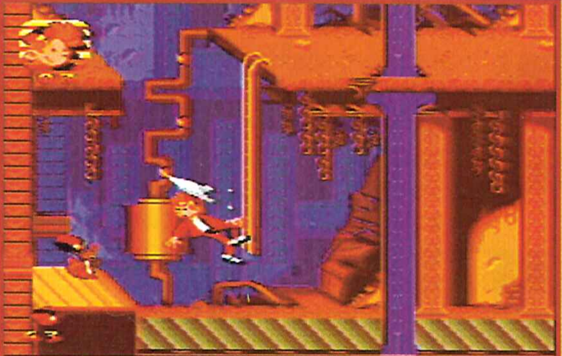
«Spirou» es otro plataformas más, bastante fácil y que puede resultar monótono. Un personaje bien animado y buenos escenarios no son suficientes para hacerlo especial. Le falta algo de chispa, algo más de originalidad y bastante más fuerza. Las fases son todas muy semejantes, con pocos enemigos y complicaciones casi idénticas en cada caso.

En fin, los más pequeños van a disfrutar con «Spirou», pero los demás lo van a encontrar demasiado parecido a otra docena de títulos.

Teniente Ripley










Uno de los puntos fuertes del juego es la perfecta animación con la que cuenta el protagonista. Spirou es capaz de realizar todo tipo de movimientos, aunque en ocasiones no es nada fácil conseguir que responda fiablemente a las órdenes.

PLATAFORMAS
INFOGRAMES
Infogrames

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 79
Un personaje bien animado sobre escenarios más o menos coloristas y más o menos variados.

Música — 76
Algo machacona y, como el resto del juego, ni muy variada ni muy original. Pero se deja escuchar.

Sonido FX — 75
Cumplen su cometido sin alardes de ningún tipo y mantienen la tónica general de "está bien, pero..."

Jugabilidad — 79
El protagonista resulta divertido y se deja manejar, aunque a veces se niega a agarrarse y trepar.

Adicción — 78
Tiene pocos alicientes añadidos al simple avanzar, convirtiéndose en fácil y excesivamente monótono.

Total — 77
Un plataformas más, con escasos golpes de originalidad, que no añade nada nuevo a un género ya demasiado explotado.

Lo Mejor
- La buena animación de Spirou.
- Los textos en pantalla aparecen en perfecto castellano.

Lo Peor
- Monótono y falto de originalidad.
- La escasez de enemigos.
- Resulta demasiado fácil.

SAMURAI SHODOWN

DESCUBRE LA AUTÉNTICA FUERZA DEL SAMURAI







SEGA MEGA CD

En el número anterior de nuestra revista os anunciamos que ya se encontraba disponible en las tiendas la versión para Mega CD de «Samurai Shodown», el clásico de Neo Geo que hace aproximadamente un año también se mostró en Mega Drive y que tan buena impresión causó. Pues bien, lo cierto es que su nueva puesta en escena no ha defraudado en absoluto, por lo cual los chicos de JVC pueden sentirse verdaderamente orgullosos.

Doce luchadores de imponente presencia en pantalla, llegados desde islas del Pacífico, Japón, China, Estados Unidos y algún que otro exótico punto del globo, se han dado cita para demostrar de una vez por todas quién es el samurai más poderoso de cuantos existen en nuestro planeta. Y lo hacen repletos de golpes especiales secretos, e incluso de crueles magias con las que chupar en un visto y no visto la barra energética del adversario. Todos ellos muy especiales, lo cierto es que los doce samurais tienen como única nota común la realización de unos movimientos verdaderamente rápidos y espectaculares y un fácil dominio de los mismos que lograrán sorprender a más de uno.

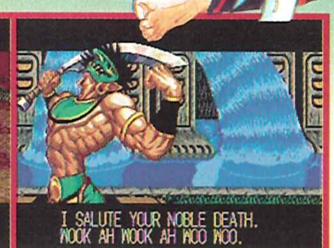
Dos modos clásicos de juego, el de historia y el versus contra un segundo jugador, tres niveles de dificultad entre los que elegir y la aparición de items durante el transcurso de los combates, que realzan los poderes de cada luchador, completan las características principales de este «Samurai Shodown». Un juego que en sus aspectos gráficos y, sobre todo, sonoros es realmente destacable, debido al excelente ambiente de lucha con sabor oriental que es capaz de recrear.

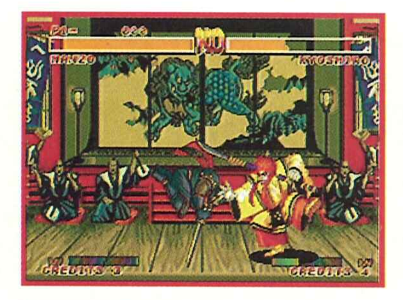


Aquí podéis ver a la mitad de los samurais que han acudido a la llamada de JVC para la realización de «Samurai Shodown» en CD. Impresionan tanto por su aspecto como por su fiereza.





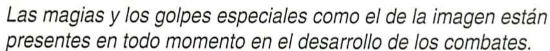




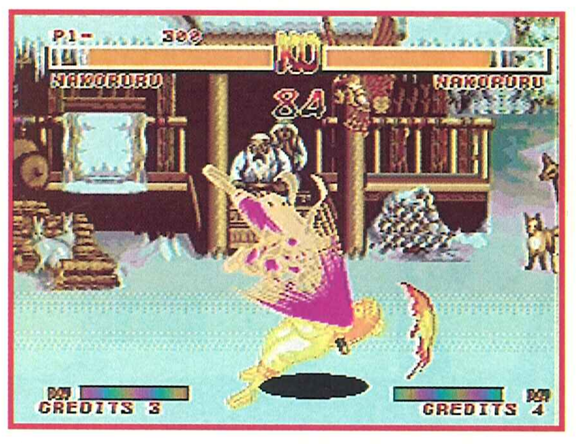




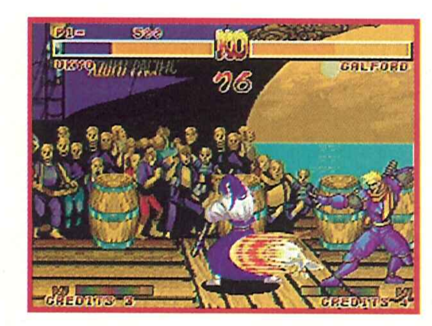




Las magias y los golpes especiales como el de la imagen están presentes en todo momento en el desarrollo de los combates.



Los jueces darán como vencedor a aquel samurai que logre imponerse en dos combates sobre su rival de turno.





Una sola objeción que ponerle

Es una lástima, pero las cosas son así. Nos encontramos ante un juego muy interesante para Mega CD, con unos sprites de tamaño considerable, rápidos y con buenos movimientos, con unos escenarios variados, coloristas y muy bien ambientados, con una música y unos sonidos a los que no hay que escatimar méritos, con magias, golpes especiales, items que recoger, un notable grado de jugabilidad... En fin, un juego muy recomendable.

Sin embargo, se transforma en lento y hasta algo pesado por la multitud de lapsus que se producen a la hora de realizar el pertinente acceso al disco. Por su culpa se rompe constantemente el ritmo de la competición, impidiendo que se puedan saborear a tope los combates.

El Consolero Enmascarado

MEGA CD



ARCADE
JVC
Funcom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 11 combates
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 4

Gráficos — 87
El nivel general de los escenarios es notable. Además, los hay muy variados.

Música — 88
Cumple muy bien con su cometido de crear un ambiente propicio para el desarrollo de los combates.

Sonido FX — 88
Golpes, gritos y lamentos suenan de un modo más que correcto, realzando el atractivo de las acciones.

Jugabilidad — 87
Los movimientos de todos los luchadores, golpes especiales incluidos, se realizan sin gran dificultad.

Adicción — 80
Las casi continuas lecturas de disco ralentizan mucho el desarrollo del juego, haciéndolo algo pesadote.

Total — 85
El juego merecería una mayor nota de no ser por los parones que se producen para acceder a la información del disco.

Lo Mejor
- La rapidez y la agilidad de que hacen gala todos los luchadores.
- La música y los sonidos, que crean un excelente ambiente.

Lo Peor
- Por si aún no ha quedado claro, lo volvemos a repetir: las constantes lecturas del disco que tienen lugar a lo largo del juego.

LO MÁS NUEVO



ATRÉVETE A CRUZAR LA BARRERA DEL TIEMPO

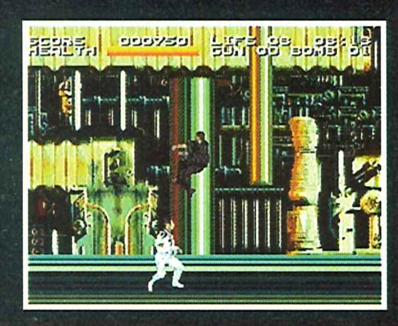
TIMECOP

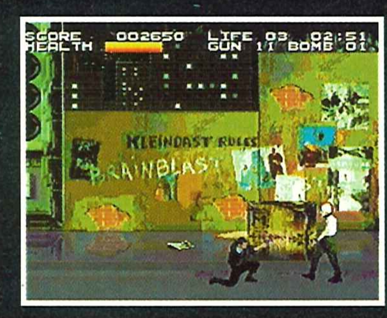
La historia de Max Walker se hizo famosa por su versión para la pantalla grande, protagonizada por Jean Claude Van Damme. Ahora, y aunque se ha hecho de rogar, ya tenemos entre nosotros el correspondiente juego destinado a los 16 bits de Nintendo, basado en el argumento de la película.

Bueno, la verdad es que la historia que se narra en el videojuego, y en la que vosotros podéis tomar parte activa, tiene pocas semejanzas con el guión de la película. Eso sí, el protagonista de ambas aventuras es el mismo, el agente Max Walker. Como Walker, el policía temporal (y no por lo eventual de su trabajo, sino por la base del mismo), vais a recorrer el pasado, el presente y el futuro, sólo que en orden inverso.

La historia arranca en el año 2005 (uno más tarde que en la película), en el momento en que Walker descubre que Hans Kleindast no murió, sino que junto con él es la única persona que puede realizar viajes en el tiempo. Este descubrimiento llevará a nuestro protagonista a recorrer la prehistoria, la Alemania nazi o una futurista Los Angeles, con el fin de evitar que Hans altere el curso de la Historia.

Vuestras mejores armas van a ser los puños. Pero como una ayuda nunca viene mal, Walker también puede recoger munición para su pistola y bombas para momentos de máximo apuro. Aún así, será toda una proeza que lleguéis al final de la aventura.



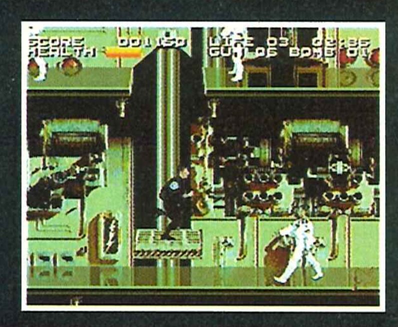


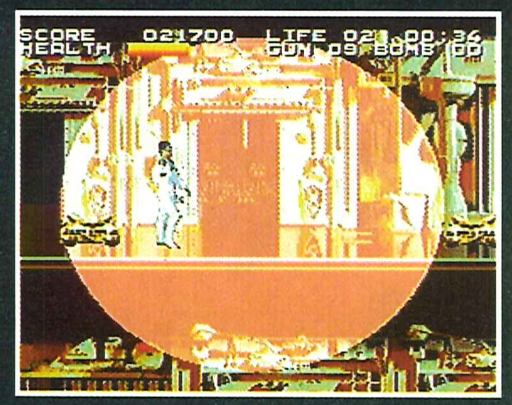












Si estáis muy agobiados por los enemigos -sean éstos humanos o mecánicos- lo mejor es utilizar una de las bombas que tengáis en reserva. De lo más eficaz.



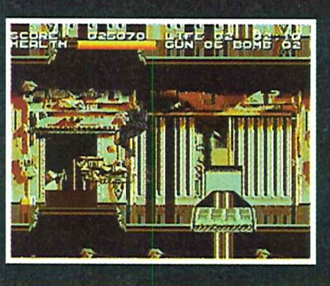
No todas las fases se desarrollan en tierra firme. Nada mejor que introduciros en un submarino para romper la monotonía, aunque también allí acecha el peligro...

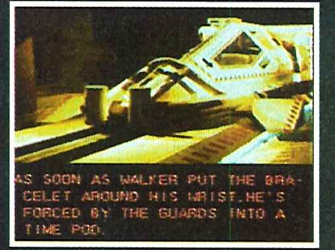
Mucho músculo, poco juego

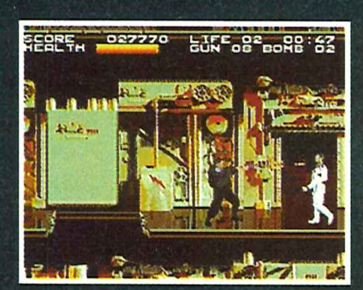
¿Quién puede interpretar con más acierto a un personaje del cine que un actor digitalizado? Nadie. La mejor, y casi única, baza de este cartucho reside en las digitalizaciones de los personajes. Muchos movimientos -eso sí, bien plasmados gracias a la técnica del fondo azul que ha empleado Cryo-, pero que a la hora de la verdad ofrecen muy poco juego. Y es que Walker es lento, torpe y no se deja manejar así como así, lo que perjudica enormemente la jugabilidad de este cartucho.

Por lo demás, «Timecop» es una típica aventura que mezcla plataformas con acción, a través de bonitos escenarios y detalles cinematográficos. Seguramente los fans de Van Damme le encuentran algo de interés, pero el resto...

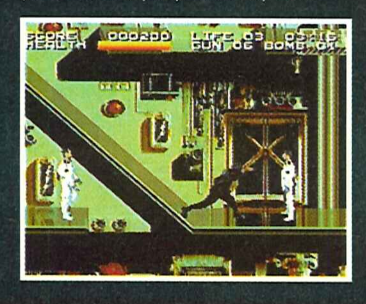
Cruela de Vil



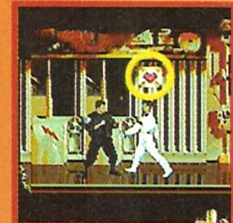




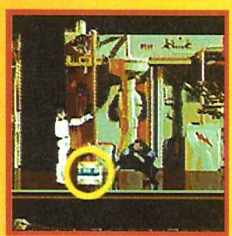
Si os cansáis de dar puñetazos o patadas, siempre podéis disparar.



Las otras armas de un policía



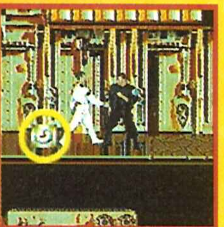
*Los **corazones** reponen energía y a veces aparecen al eliminar adversarios.*



*Las **balas**, lógicamente, reponen la munición de vuestra pistola y os permiten avanzar.*



*Bajo este ítem se esconden las valiosas **bombas** que se sumarán a vuestra provisión de armamento.*



*Hasta el tiempo jugará en vuestra contra. Claro que estos **relojes** sirven para añadir minutos.*

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
JVC
Victor Entert./Cryo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — **89**
Las digitalizaciones de Max Walker son las que se llevan casi todo el mérito de esta nota.

Música — **87**
Las melodías tienen mucha marcha, como debe ser en un juego de acción.

Sonido FX — **82**
No cumplen todas las expectativas, a pesar de contar con puñetazos y demás bien plasmados.

Jugabilidad — **59**
Digamos que Max Walker va a lo suyo y reacciona a nuestras órdenes tarde y lentamente.

Adicción — **63**
El interés que despierta la historia se diluye ante lo difícil que resulta manejar al protagonista.

Total — **60**
JVC ha cuidado mucho el aspecto técnico, pero ha descuidado lo más importante: que podamos jugar y divertirnos.

Lo Mejor
- Las digitalizaciones.
- La banda sonora.

Lo Peor
- Una cosa es un juego difícil, lo que nos parece estupendo, y otra muy distinta no poder jugar por culpa de un control penoso.



SALVAR EL MUNDO EN CLAVE POLIGONAL

MOTHERBASE

SEGA MD 32X

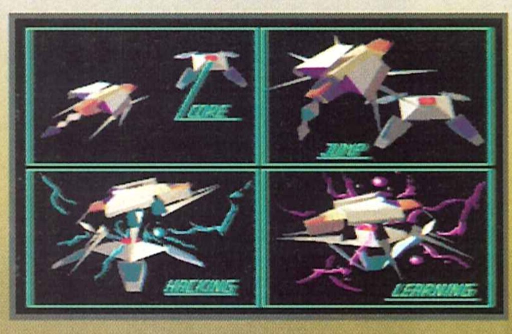
La nueva oferta de Mega Drive 32X os conduce a enfrentaros a una invasión alienígena desde los mandos de una poligonal y desmontable nave espacial. Con un aire al «View Point» de Neo Geo, la perspectiva isométrica y la avalancha de enemigos se convierten en los grandes protagonistas de este difícil juego.

Como si de un tradicional mata-mata se tratara, el objetivo consiste en llegar al final de cada fase para acabar con el último enemigo de la misma. Vuestra fuerza de combate está compuesta de cinco naves: la principal, y también la más endeble, tiene la facultad de introducirse en cualquiera de las otras cuatro naves; y en cuanto a éstas, son más grandes y poseen un completo armamento y un casco más resistente a los impactos. Además, son como un seguro de vida, ya que cuando empiecen a estar tocadas aún tendréis tiempo de salir y continuar con el vehículo original.

Al margen de los enemigos, uno de vuestros mayores problemas reside en libraros de las continuas trampas que representan los escenarios. De este modo os encontraréis con columnas que caen encima vuestro, con que el suelo se hunde mandándoos al vacío, con obstáculos que debéis derribar antes de que os estrelléis contra ellos... en fin, con una serie de dificultades que hacen escasas las nueve continuaciones del nivel más sencillo.

Pero no son sólo enemigos y escenarios los que hacen difícil el juego. También encontraréis un scroll que avanza a tirones y más de una -y de dos- ralentizaciones que hacen casi imposible avanzar entre una maraña de enemigos. Y por si éstas fueran pocas pegas, los cambios bruscos en la velocidad del juego no permiten saber nunca a ciencia cierta hacia dónde podéis huir o qué posibilidades existen de esquivar a tiempo un proyectil. Todos estos factores reducen mucho la jugabilidad de un cartucho que, de otro modo, podía encontrarse entre los mejores del formato 32X.

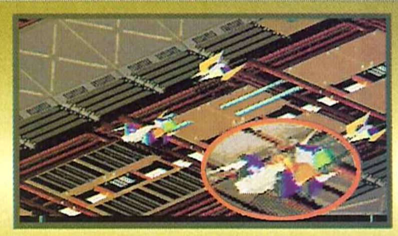
Aparte de disponer de cuatro naves de apoyo, nuestro pequeño vehículo puede ocupar las naves enemigas que ya estén dañadas. Eso sí, un par de impactos y fuera.



Un póker de naves al que nada se le resiste



Para conseguir cualquiera de las cuatro naves de apoyo, tenéis que disparar a este vehículo de transporte. De este modo conseguiréis desengancharla y ocuparla.

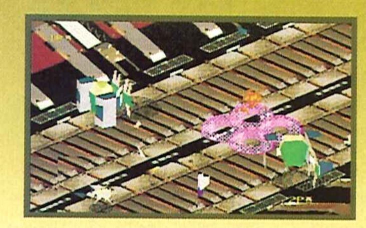


No es la nave más potente ni la más rápida, pero equilibra bien ambos factores. Así, resulta ideal cuando los enemigos aparecen y desaparecen con rapidez.





Combate cara a cara





Aunque no hay posibilidad de que participen dos jugadores simultáneos en el juego, sí que se ha incluido un original modo versus. El planteamiento consiste en colocar dos naves enfrentadas en un escenario plagado de obstáculos y enemigos. Ganará la partida el que consiga destruir al contrario tres veces.

Qué le falta, qué le sobra

***H**ay veces que una buena puesta en escena, un impactante despliegue gráfico y la utilización de los, hoy tan de moda, polígonos, pueden bastar para entusiasmarnos frente a un juego. Pero en este caso no ha sido así. Y es que, aunque la puesta en escena es original, no llega a ser impactante.*

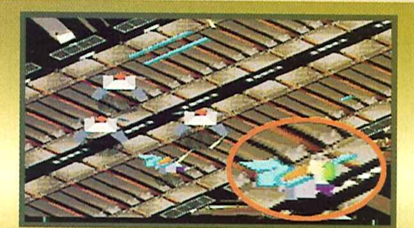
El despliegue gráfico no brilla ni por colorido ni por excesiva variedad, y los polígonos no son suficientes para ocultar (quizá incluso lo provocan) el brusco scroll y las enervantes ralentizaciones que tantos problemas de control provocan. Así, un juego que podría haber sido bueno, se queda a duras penas en aceptable. Y lo cierto es que después de haber visto otros cartuchos para 32X, sabemos que la máquina puede dar bastante más de sí.

Teniente Ripley

Una nave espacial ligera, otras cuatro de apoyo y muchos polígonos protagonizan la nueva oferta de Sega para su 32X.



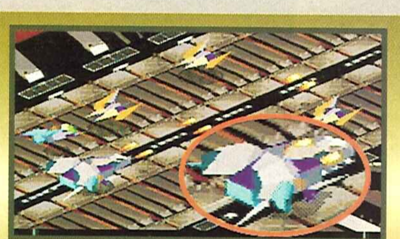




Una nave veloz y de rápido disparo. Pese a que su casco no aguanta demasiados impactos, es muy práctica cuando el scroll se acelera y los obstáculos abundan.



Una nave robusta con un disparo poderoso y una maniobrabilidad alta. Frente a enemigos estáticos resulta muy útil, aunque pierde frente a los más rápidos.



Es la nave de partida y la más poderosa. Aunque lenta de movimientos, puede aguantar cualquier ataque y responder con proyectiles precisos y de gran poder.

MD 32X



SHOOT'EM UP
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: Hasta 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Hasta 9
Megas: 24

Gráficos — 76
Aunque naves y escenarios son correctos, el scroll y las ralentizaciones le hacen bajar muchos puntos.

Música — 82
Cañera, electrizante y de buena calidad, marca el ritmo a la continua avalancha de enemigos.

Sonido FX — 82
Una completa colección de efectos, si bien no todas las explosiones tienen la fuerza que le corresponde.

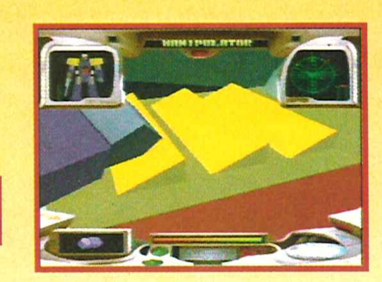
Jugabilidad — 75
Los problemas gráficos ya mencionados y la lentitud de algunos pasajes hacen que sea bastante difícil.

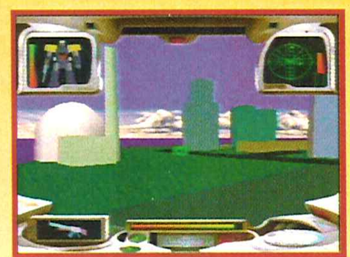
Adicción — 77
La elevada dificultad podría garantizar juego para rato, de no ser por los excesivos problemas de jugabilidad.

Total — 75
Las virtudes del juego se ven eclipsadas por problemas técnicos como la brusquedad del scroll y las incómodas ralentizaciones.

Lo Mejor
- La originalidad en general del juego.
- Algunos escenarios poseen gran detalle y calidad.

Lo Peor
- El scroll y las ralentizaciones.
- Que las naves no sean siempre tan rápidas como deberían para seguir el ritmo de aparición de los enemigos.







UN GIGANTE MUY BIEN ARMADO

IRON SOLDIER™

ATARI JAGUAR

Los responsables de Atari están decididos a dar mucha vida a su nuevo soporte. Prueba de ello es la tendencia de que nos hacemos eco en nuestras páginas al comentaros las últimas novedades para Jaguar. En esta ocasión el felino os permite vivir una espectacular aventura a bordo de un robot de ¡doce metros de altura!, al que se le irá añadiendo un completo arsenal que en sus mejores momentos puede contar hasta con ocho posibilidades distintas de destrucción y aniquilación de naves.

«Iron Soldier» está concebido como un simulador con perspectiva subjetiva y una sencilla mecánica de juego: disparar a todo enemigo que se ponga "chulito". Dentro de este gigante de la guerra, y aparte de una bonita vista panorámica de las zonas donde se desarrollan las misiones (el robot dispone de una movilidad total y absoluta por todo el mapeado), aparece en pantalla un radar que muestra la situación de los helicópteros, tanques, aviones y demás vehículos del ejército contra el que habéis de luchar, y una barra que señala los daños de vuestro robótico soldado.

Dieciséis fases completamente diferentes entre sí, con un buen número de enemigos y de misiones a realizar, componen la aventura de «Iron Soldier». Están divididas en grupos de cuatro, división que sirve para salvar la partida si lográis acabar con éxito las cuatro que componen un grupo. Por lo demás, el arsenal del robot se irá completando según avancéis, pudiendo encontrar nuevas armas dentro de las cajas o al concluir con éxito una misión. Aun así, ¿será suficiente para superar todas las dificultades que presenta «Iron Soldier»?













Las nuevas armas de Iron Soldier, así como la munición necesaria para recargarlas y los items de salud, se encuentran en el interior de cajas como ésta. Aparecen al derruir edificios.



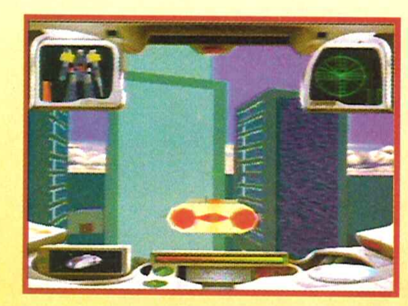
El programa está compuesto de dieciséis fases divididas en grupos de cuatro misiones. Para que la Jaguar salve la partida, es necesario haber acabado uno de estos grupos de cuatro.



La espectacularidad de las explosiones, como en todo juego de esta temática, es uno de los apartados gráficos más logrados y que se salen de la rutina de colores planos sin textura.




Los acercamientos también han sido cuidados especialmente y se dan con frecuencia, dada la total movilidad de que dispone el Iron Soldier en todos los mapeados de las dieciséis misiones.





Soldados de papel

Después de ver «Alien vs Predator», nos ponemos delante de «Iron Soldier» y poco menos que empezamos a llorar desconsoladamente. Aunque tal vez sea cuestión personal -mi escaso aprecio por los gráficos 3D-, lo cierto es que éstos no están a la altura de las posibilidades de este soporte. Quizá el listón se ha situado muy alto, pero aun así no se pueden mostrar sprites planos, sin sombreados ni texturas, en plena era virtual.

Por lo demás, el juego cuenta con un buen número de misiones, lo que añadido a un nivel alto de dificultad asegura la longevidad del cartucho. Esperemos que los futuros lanzamientos para este soporte muestren más cosas que éste.

Boke

JAGUAR



ESTRATEGIA
ATARI
Eclipse

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — 80
Salvo las explosiones, todo está realizado a base de líneas. No hay texturas ni curvas, pero sí mucho 3D.

Música — 85
Uno de los aspectos del juego mejor desarrollados, ya que las melodías están acordes con la acción.

Sonido FX — 85
Un juego de estrategia militar-espacial debe cuidar el sonido de disparos y explosiones, y éste lo hace.

Jugabilidad — 80
El gran mando de la Jaguar tiene botones de sobra para todas las armas y responde sin problemas.

Adicción — 80
Quizá sea demasiado difícil, pues ya en el primer nivel es complicado acabar las cuatro primeras fases.

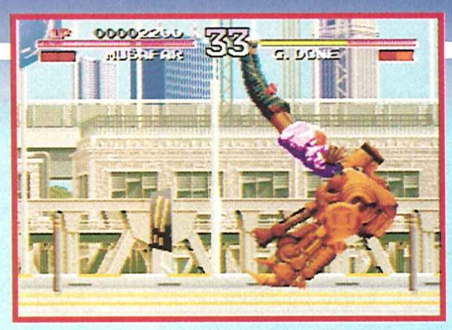
Total — 80
Un juego para 64 bit que bien podía haber sido para 16. Los gráficos son bastante antiguos y excesivamente poligonales.

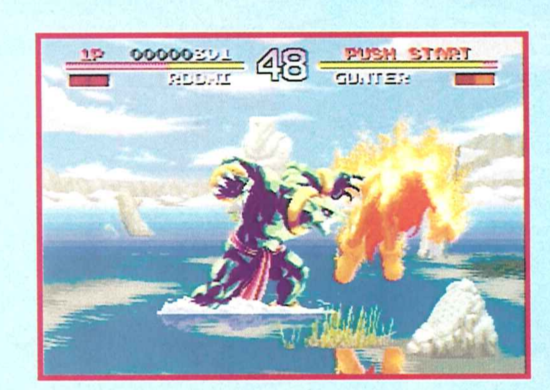
Lo Mejor
- El número de misiones a realizar.

Lo Peor
- Los gráficos tan poligonales y antiguos.

LO MÁS NUEVO







GALAXY FIGHT
UNIVERSAL WARRIORS

NEO GEO

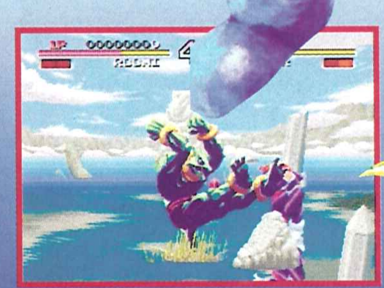
HÉROES DE OTRA GALAXIA

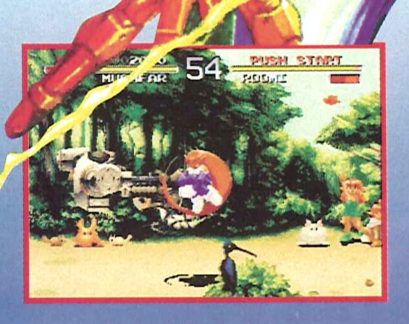
Casi resulta interminable la lista de extraordinarios juegos de lucha uno contra uno que han pasado por Neo Geo y que tan magníficos ratos han hecho pasar a sus usuarios. El último apareció sin ir más lejos hace un par de meses, se llamaba «Fatal Fury 3» y atesoraba tanta calidad que mereció incluso la portada de nuestra revista. Pero volviendo al presente, resulta que a esa lista se le debe añadir ahora un nuevo inquilino que responde al nombre de «Galaxy Fight».

Se trata de un arcade en el que los protagonistas son ocho extravagantes personajes, supuestamente habitantes de lejanos planetas perdidos en la galaxia, que tratan de imponer su ley sideral mediante la sabia utilización de técnicas en el combate cuerpo a cuerpo. Aunque sus tamaños dejan algo que desear y tampoco es que sean unos dechados de rapidez, lo cierto es que cuentan con un buen número de golpes que ejecutar a lo largo de los amplísimos escenarios que ofrece el juego. Unos escenarios que, por cierto, muestran una discreta calidad a pesar del suave scroll que los acompaña y de lo visualmente agradables que resultan todos ellos. Por otro lado, es una pena que en el transcurso de las luchas se den escasos planos de zoom, un detalle que deja a este juego en clara inferioridad respecto a otros del mismo género.

Cuatro niveles de dificultad que aplicar a los enfrentamientos, la posibilidad de que se incorpore un segundo jugador y el alto grado de jugabilidad que mantiene, sobre todo a la hora de poner en práctica los distintos golpes especiales de cada luchador, completan las principales características de este juego. «Galaxy Fight», el torneo de lucha entre seres procedentes de planetas alejados de nuestro sistema solar, ya está en marcha.











No resultará difícil extraer de los luchadores todos sus golpes, incluidas magias y golpes especiales, lo cual realzará en gran medida la jugabilidad de este compacto creado para Neo Geo.



Observando estas pantallas os daréis cuenta en seguida de que los tamaños de los luchadores son bastante más reducidos de los que habitualmente suelen aparecer en este mismo soporte.





Nada del otro mundo

«Galaxy Fight» sólo tiene de galáctico el título. El resto, es decir todo, es muy terrestre, escaso de virtudes que puedan sorprender por su calidad o su estilo innovador. Y el caso es que el juego en sí no es malo, sino que resulta vulgar para lo que se estila en este soporte.

Ya el número de personajes -tan solo ocho- y su reducido tamaño bastan para excluirle del club de los grandes juegos de lucha para Neo Geo. Los escenarios, aunque amplios, tampoco resultan imponentes, y los luchadores andan muy justitos de rapidez. Así, sólo su elevada jugabilidad y los ritmos musicales que acompañan a las peleas merecen ser resaltados.

The Edge





LA GALAXIA ES COSA DE OCHO



ROLF: *el héroe de la galaxia. A bordo de su nave "Silver", busca pelea por la Vía Láctea.*



KAZUMA: *ciclón devastador. Impone su ley en el espacio a través de las artes marciales.*



JURI: *La felina indomable. Experta en el "noble" arte de inmovilizar a sus presas.*



ROOMI: *Belleza fatal. Embelesa a sus oponentes antes de acabar con ellos.*



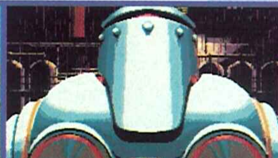
GUNTER: *la fuerza natural. Sus poderosos puños tienen la contundencia de un martillo.*



ALVAN: *príncipe del espacio. Lucha con la esperanza de encontrar su reino perdido.*



G.DONE: *guerrero sin pasado. Bajo un aspecto desenfadado, esconde golpes magistrales.*



MUSAFAR: *alma de hierro. Localiza con precisión los puntos débiles del enemigo.*

NEO GEO



ARCADE
SUNSOFT
Sunsoft

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Graba

Gráficos — 82
Los personajes no son tan grandes como otros que ya han aparecido para Neo Geo, y eso le resta puntos.

Música — 88
La típica de Neo Geo. Ritmos rápidos y cañeros que dan más realce si cabe a los trepidantes combates.

Sonido FX — 83
Se podía haber conseguido un mejor efecto tanto en los golpes como en lamentos y expresiones de dolor.

Jugabilidad — 88
Uno de sus puntos fuertes, ya que no cuesta mucho trabajo dominar los golpes y magias de los personajes.

Adicción — 84
La escasez de personajes no le augura una larga vida, pese a contar con cuatro niveles de dificultad.

Total — 84
No nos convence este CD de Sunsoft. Comete errores en algunos aspectos que resultan vitales a la hora de evaluar un juego.

Lo Mejor
- **La espectacularidad que ofrecen determinados golpes.**
- **Los combates se desarrollan en un escenario cubierto en parte por agua.**

Lo Peor
- **Los luchadores: son escasos y de un tamaño normalito.**
- **La rapidez no es una de las virtudes de los combatientes.**

LO MÁS NUEVO



The Death and return of Superman

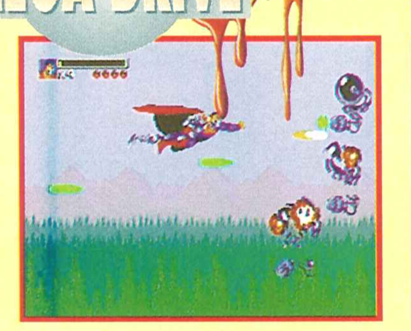
SÓLO UNO ES AUTÉNTICO

Hace algo más de un año, una noticia conmocionó a los norteamericanos: Superman había muerto. La decisión de DC Comics de acabar con su superhéroe más carismático, levantó ríos de tinta y una expectación pocas veces vista. Pero por supuesto Superman no había muerto del todo, y a los pocos meses el único superviviente de Kripton volvía con más acero que nunca. Ahora Sunsoft ha retomado la historia y nos la acerca a los 16 bits de Sega.

En ella asumiréis el papel de Superman, una vez resucitado, y el de los cuatro defensores de la justicia que afirmaban ser el desaparecido héroe. Superboy, The Man of Steel, The Eradicator y The Cyborg lucharán por ocupar el lugar que supuestamente ha quedado vacante en el universo de los superhéroes, aunque para ello tengan que hacer frente al mismísimo Hombre de Acero.

Sus intenciones y motivos son diferentes, pero todos ellos tienen en común sus tácticas de ataque. Así, son capaces de volar, pegar puñetazos, lanzar potentes rayos y realizar un demoledor golpe especial. Y todas estas habilidades las harán por turnos, a lo largo de las diez fases que componen este apasionante beat'em up. Sólo al final de las mismas el verdadero Superman pondrá punto y final al juego, restableciéndose la situación generada con su supuesta muerte a manos de Doomsday.

SEGA MEGA DRIVE

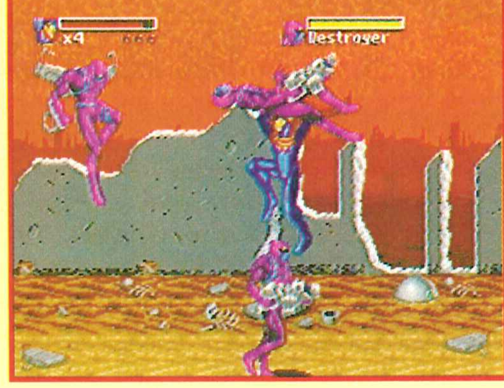


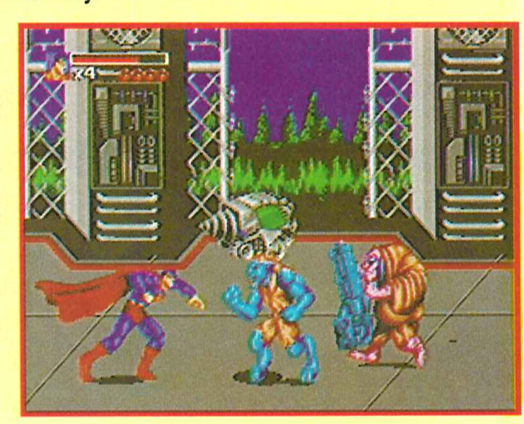
Todo superhéroe que se precie tiene que saber volar. Y, naturalmente, todos los aspirantes a Superman lo hacen.



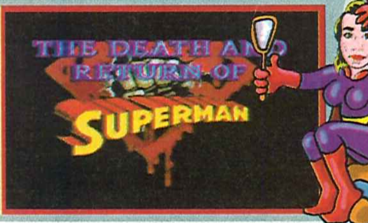
En situaciones extremas, lo mejor es el golpe especial. Éste se consigue ejecutar pulsando a la vez los botones A y B.







MEGA DRIVE



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
63	70	59	68	70

Puede que suene muy fuerte decir que con este cartucho Superman se ha cavado su propia tumba, pero es que Blizzard y Sunsoft no se han cubierto de gloria precisamente. Se trata de un beat'em up absolutamente prehistórico en lo que se refiere a gráficos y sonido. El desarrollo es monótono a pesar de que se cambie continuamente de personaje, y los adversarios (salvo la presencia de Doomsday) son siempre los mismos con la variante del color del traje de faena. Además, el juego ha llegado tarde, porque a estas alturas los seguidores de Superman saben de sobra lo que pasó con su ídolo.

Total 64

BEAT'EM UP • SUNSOFT • Blizzard Entertainment Nº jugadores: 1 • Vidas: 5 • Nº de fases: 10 • Niveles de Dificultad: 0 • Continuaciones: Infinitas • Megas: 8





Mr. Nutz 2

LA ARDILLA AVENTURERA

SEGA MEGA DRIVE



Los banderines rojos marcan el acceso a los niveles de plataformas. En ellos, Nutz tiene que recoger la mayor cantidad de diamantes posible, y además enfrentarse a los inevitables enemigos.



Cada vez que un personaje entable conversación con Nutz (en un correctísimo inglés), aparecerán en pantalla varias opciones de respuesta.

Seguro que recordáis a una intrépida ardilla que visitó ya hace algún tiempo nuestras consolas. Se llamaba Mr. Nutz, venía con el sello de Ocean y se le daban de vicio las plataformas.

Bien, pues la susodicha ardilla repite en los 16 bits de Sega, de nuevo llega de la mano de Ocean y, como no podía ser de otro modo, el cartucho ha recibido el original título de «Mr. Nutz 2».

En él, la singular ardilla cambia ligeramente de tercio para adentrarse en una extraña aventura en la que debe luchar contra unos pollos extraterrestres. El desarrollo del juego consiste en que Nutz ha de avanzar por extensos mapeados conversando con todo bicho viviente, recabando información, abriendo cofres y eliminando obstáculos. Por lo demás las plataformas se mantienen, pero sólo deambulará por ellas cuando entre en los niveles marcados por banderines rojos.











MEGA DRIVE



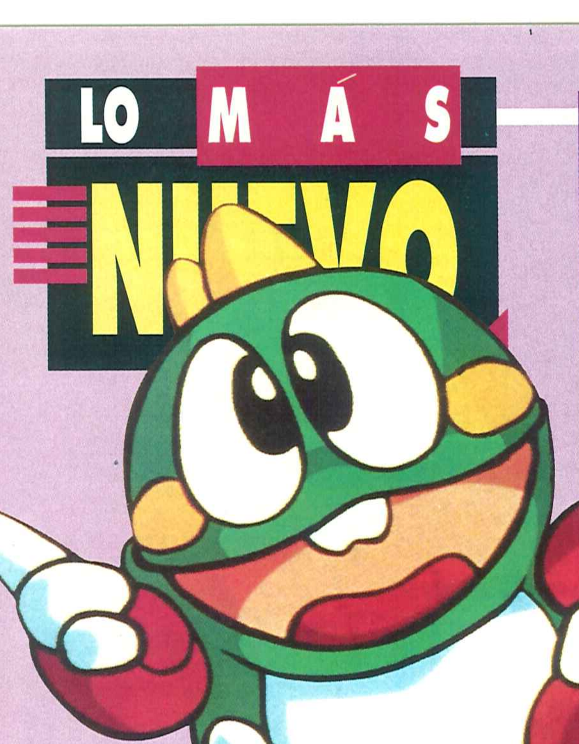
Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
60	70	64	60	59

Ocean ha querido dar un cambio de aires a su ardilla, para lo cual ha elaborado un cartucho cuyo máximo atractivo reside en su extensión y en que combina dos modalidades de juego. Se le podría definir como mitad aventura, mitad plataformas.

En lo que respecta a los aspectos técnicos, los gráficos son chillones en los niveles de plataformas y tirando a liliputienses en los de perspectiva aérea, mientras que la parafernalia musical tampoco es demasiado brillante. Así, si bien el primer «Mr. Nutz» era un juego con mayúsculas, su regreso a Mega Drive no alcanza las cotas de esa primera entrega.

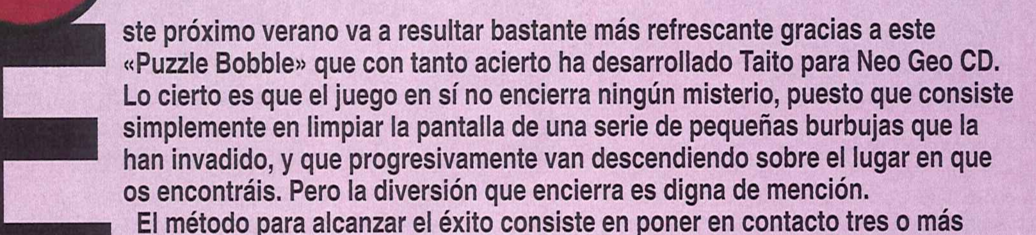
Total 60

AVENTURA/PLATAFORMAS • OCEAN • Neon Nº jugadores: 1 • Vidas: 2 • Nº de fases: 4 mundos • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Megas: 8



Puzzle Bobble

NEO GEO

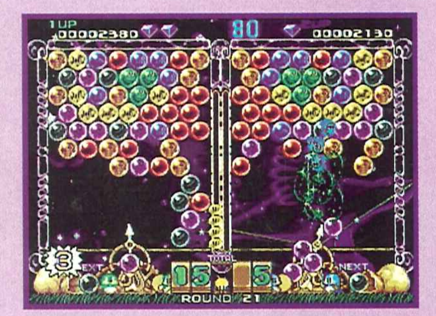


LAS BURBUJAS MÁS REFRESCANTES DEL VERANO

Este próximo verano va a resultar bastante más refrescante gracias a este «Puzzle Bobble» que con tanto acierto ha desarrollado Taito para Neo Geo CD. Lo cierto es que el juego en sí no encierra ningún misterio, puesto que consiste simplemente en limpiar la pantalla de una serie de pequeñas burbujas que la han invadido, y que progresivamente van descendiendo sobre el lugar en que os encontráis. Pero la diversión que encierra es digna de mención.

El método para alcanzar el éxito consiste en poner en contacto tres o más burbujitas del mismo color. Cuando esto ocurra, las burbujas estallarán y dejarán en libertad a los minúsculos seres que llevan en su interior, los cuales agradecerán la ayuda prestada otorgando una buena cantidad de puntos.

Se trata de uno de esos juegos de los que es muy fácil quedar prendado, no por sus gráficos ni por su música, que tampoco es que sean malos, sino por su jugabilidad y por la facilidad con la que engancha. La lástima es que las partidas no sean un poco más largas, puesto que superar cada nivel dura apenas un minuto y medio. ¡Y eso en el mejor de los casos! Eso sí, compitiendo con un amigo en el modo versus, los piques pueden alcanzar niveles insospechados.







Tan importante como la habilidad para colocar las burbujas resulta la inteligencia para ubicarlas en el sitio más adecuado, puesto que de un disparo se puede limpiar toda una pantalla.



Siempre que se inicie una nueva partida, aparecerá una guía de puntos que os ayudará mucho a la hora de dirigir y colocar correctamente la burbuja en el lugar que más convenga.

NEO GEO



Gráficos 80 · Música 86 · Sonido FX 87 · Jugabilidad 90 · Adicción 92

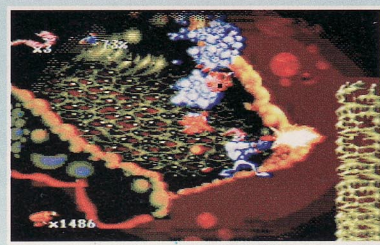
Las principales virtudes de «Puzzle Bobble» radican en el elevado grado de jugabilidad que encierra (únicamente requiere la utilización de un botón del pad) y en la enorme adicción que crea en el jugador, al que prácticamente ata a la silla y le incita a que continúe superando niveles, aunque para ello necesite de mil y una continuaciones y de un buen puñado de horas.

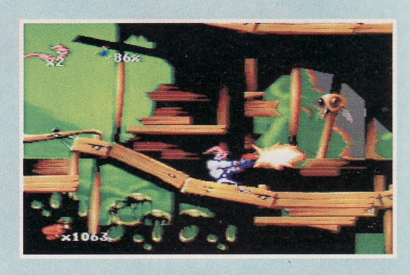
Un poco de rapidez a la hora de pensar y unas gotitas de habilidad para colocar las burbujas en el lugar adecuado serán suficientes para que todos nos quedemos completamente enganchados.

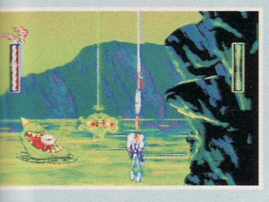
Total 89

PUZZLE • SNK • Taito Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Nº de fases: Más de 30 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: Infinitas

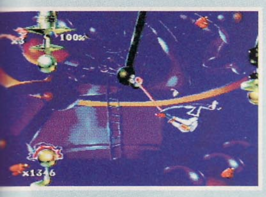












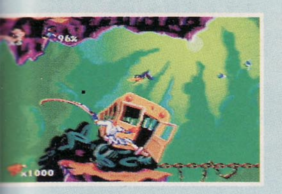


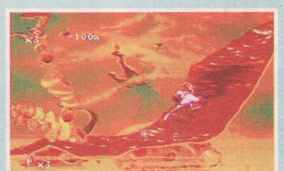
SEGA MEGA CD

JIMMY SE PASA AL COMPACTO

Bajo el aviso de "Special Edition", aparece en el ámbito de Mega CD uno de los personajes que más ha revolucionado el mundo de los videojuegos. Por supuesto nos referimos a la lombriz Jim, quien gracias a un traje simbiótico y al poder creativo de los chicos de Shiny Entertainment, con David Perry a la cabeza, se convierte en el superhéroe más espectacular y original que haya pasado por el compacto de Sega (como ya ocurriera con todos los soportes que han recibido a esta lombriz).

Pero en el caso de Mega CD, «Earthworm Jim» llega dispuesto a sorprenderos un poco más si cabe, para demostrar que el aviso de edición especial no es gratuito. Así, ofrece un nuevo nivel de juego, "Big Bruty", algunas variaciones en el desarrollo del resto y la inclusión de una moderna arma a disposición del protagonista: el misil teledirigido. Sumadle estas novedades al juego original, y tendréis una fascinante aventura para Mega CD con un personaje que no deja de sorprender y gustar.







MEGA CD



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
94	94	94	91	90

Los gráficos de «EWJ Special Edition» siguen siendo tan brillantes como los de la versión para 16 bits, y, por supuesto, todo lo relacionado con el sonido experimenta una notable mejora en función de las posibilidades del compacto. Así las cosas, si ya conocéis el juego, seguirá gustándoos pese a que no os aporte demasiadas novedades (se ha añadido un nivel más de juego y un arma diferente) y si lo descubrís con esta versión para Mega CD, sabréis lo que es bueno. Shiny e Interplay no se lo han montado nada mal, aunque volvemos a lo de siempre: si ya tenéis el cartucho, este CD os dejará un tanto fríos.

Total 90

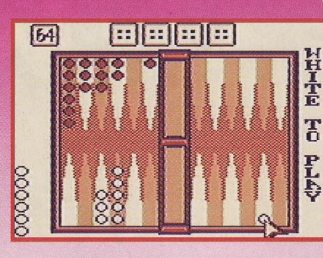
PLATAFORMAS • INTERPLAY • Shiny Entertainment Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 15 niveles • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords

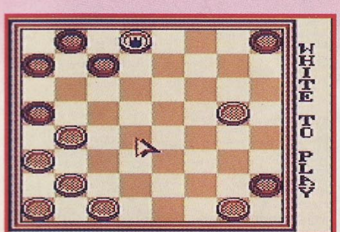
NINTENDO GAME BOY

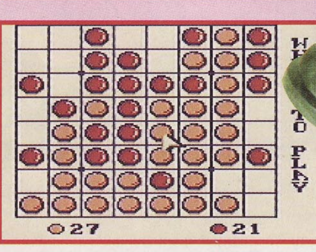
4 EN 1 FUNPAK

JUEGOS DE MESA PARA GAME BOY









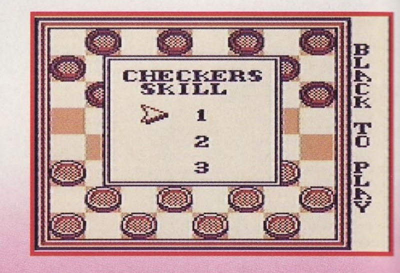
Como su propio nombre indica, «4 in 1 Fun Pak» consiste en cuatro juegos recogidos en un mismo cartucho. Pero no el tipo de juegos habitual en las pantallas de la portátil de Nintendo, sino que se trata de juegos de mesa al más puro estilo de los Juegos Reunidos Geyper que todos hemos tenido en nuestra infancia.

En esta primera entrega -como podéis ver en la página siguiente, ha salido una segunda versión con cuatro juegos distintos- los juegos de mesa elegidos han sido el ajedrez, las damas, el backgamon y un casi desconocido "reversi" que es mucho más popular en España con el nombre de "otelo". Todos tienen posibilidad para uno o dos jugadores simultáneos, con Game Link o sin ella.

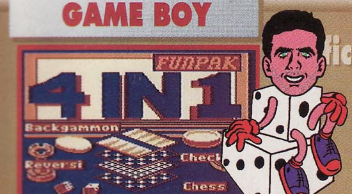
Para el ajedrez se ha utilizado el conocido programa Sargon que dispone de seis niveles de dificultad, mientras que los restantes juegos han reducido la pericia a tres eslabones. En pantalla aparece el tablero del juego de mesa en cuestión, y vuestra "sencilla" tarea consiste en pulsar un botón para seleccionar la ficha que queráis mover.

Por lo demás, las reglas básicas de cada uno de ellos vienen explicadas en el manual de instrucciones. Así que si aún no sabéis jugar, sólo tenéis que leerlo y poco a poco podréis familiarizaros con cuatro juegos que son toda una ciencia.





GAME BOY



...ficos -	Música 70	Sonido FX 60	Jugabilidad 85	Adicción 89

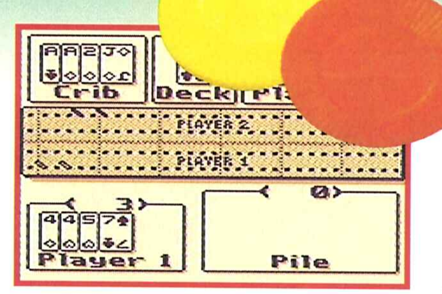
Debido a la peculiar temática de este cartucho, aspectos como la jugabilidad, gráficos y demás no se pueden medir con el mismo rasero que en otro tipo de juegos. Aquí lo importante es si tiene varios niveles de juego y diversas opciones, y en ambos casos «4 in 1 Fun Pak» ofrece suficientes variantes gracias a sus tres niveles de dificultad -hasta seis en el caso del ajedrez- y a la opción de enfrentarse a otro jugador con una sola Game Boy.
En definitiva, se trata de un programa sin grandes alardes, pero que dados los juegos que ha recopilado entretiene y divierte sobradamente.

Total 84

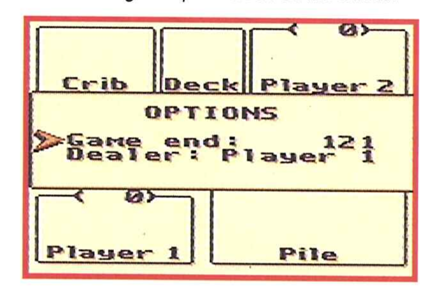
INTELIGENCIA • INTERPLAY • Bean Software Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: - • Nº de fases: 4 juegos • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: - • Megas: 2

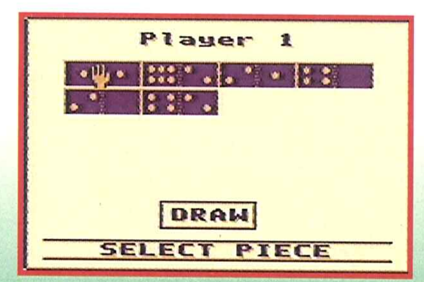


OTRAS CUATRO FORMAS DE DIVERTIRSE



Cribbage: Este juego para dos jugadores cuenta con un tablero en el que cuatro fichas avanzan según la puntuación de las cartas.





Dominó: Has de elegir el número de partidas a jugar, sabiendo que ganará el que acumule menos puntos en el total de las partidas.



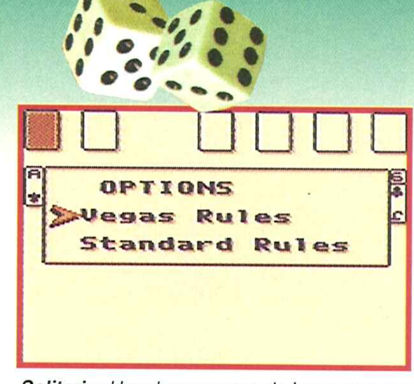
Siguiendo la línea del anterior cartucho, Interplay os da otra oportunidad de disfrutar con cuatro juegos de mesa en vuestra portátil. En esta ocasión son las cartas, los dados y el dominó los principales protagonistas, aunque eso sí, con sistemas un tanto originales de juego. Vayamos por partes.

El que seguro que conocéis es el dominó. Ya sabéis, ese juego en el que hay que ir encadenando fichas con la última que esté colocada sobre el tapete. Podéis jugar contra un amigo o contra la máquina, y hay que procurar quedarse siempre con el mínimo número posible de puntos y de cerrar las opciones al contrario.

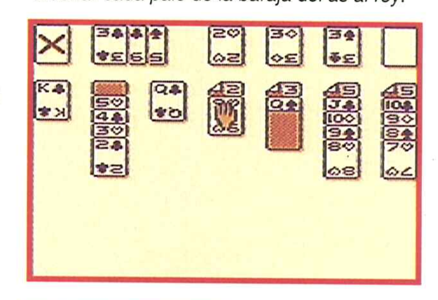
El solitario, naturalmente para una sola persona, propone un divertido juego de cartas con baraja francesa, en el cual hay que ir separando la baraja por palos, empezando por el as y ascendiendo en orden creciente hasta el rey. La dificultad estriba en que hay algunas cartas cubiertas y en que no puede haber dos cartas seguidas del mismo color.

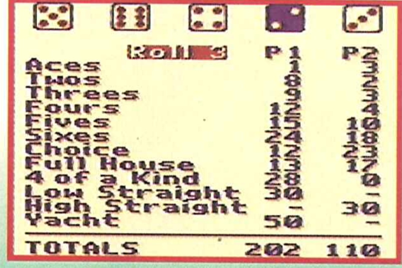
En el yacht los protagonistas son los dados. Podéis jugar solos o contra un amigo, con el objetivo de conseguir el máximo número posible de puntos y con la obligación de realizar determinadas jugadas, como escalera, póker o "yacht" (los cinco dados iguales).

Por último, mucho más complicado, pero con un increíble encanto si se le coge el truquillo, es el Cribbage, una mezcla de bridge y parchís en el que debéis hacer avanzar dos fichas sobre un tablero, teniendo en cuenta los valores obtenidos después de una curiosa mano de cartas.



Solitario: Hay dos maneras de jugar, aunque la finalidad es siempre la misma: conseguir ordenar cada palo de la baraja del as al rey.

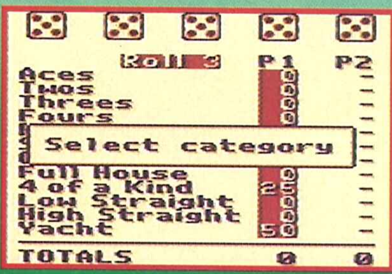




Yacht: Uno o dos jugadores pueden probar su suerte en una peculiar partida de dados que obliga a completar una tabla de jugadas.



4 EN 1 FUNPAK II





GAME BOY

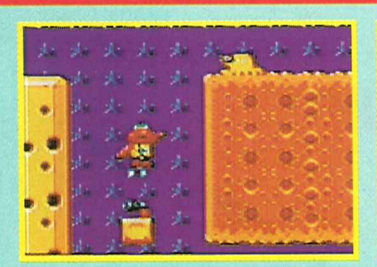
Gráficos - | Música 75 | Sonido FX 60 | Jugabilidad 86 | Adicción 88

Si quisiéramos valorar este cartucho desde su vertiente técnica, nos encontraríamos con que hay poco que puntuar. Los gráficos son, simple y llanamente, los que el juego precisa, las melodías no son más que música de fondo desconectable, y los efectos sonoros cumplen su cometido de avisarnos mediante un zumbido de que nos hemos equivocado. Pero imaginaos lo divertido que puede resultar -en una cola de espera, por ejemplo- poder marcaros un solitario, unos dados o una partidita de dominó. La gracia de este cartucho está en el interés de los juegos, y por lo menos tres de ellos sabrán atraparos.

Total 85

INTELIGENCIA • INTERPLAY • Beam Software • Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: - • Nº de fases: 4 juegos • Niveles de Dificultad: Variable • Continuaciones: - • Megas: 2

LO MÁS NUEVO






James Pond podrá convertirse, por ejemplo, en una voraz rana. Gracias a este disfraz se zampará a todos sus enemigos y saltará mucho más alto.





POND VUELVE A LAS ANDADAS

operation STARFI5H

SEGA GAME GEAR

Sin apenas modificar su aspecto, y sin perder una sola pizca de su habitual aplomo, James Pond ha vuelto a Game Gear para protagonizar un cartucho muy parecido a todos los demás. Historietas aparte, nuestro escurridizo amigo se enfrenta al reto de descubrir y recorrer más de sesenta niveles con un solo objetivo: localizar al malvado Dr Maybe.

Para que pueda completar con éxito cada nivel, a Pond no le va a bastar con encontrar la salida del mismo, sino que antes debe recoger una serie de objetos. Pero por suerte no va a estar solo en esta tarea. Cuenta con la ayuda de una buena colección de items que le van a facilitar enormemente la tarea. Así, encontrará pistolas, paraguas para flotar o cartuchos de dinamita. Además, podrá conseguir unas botas con muelle o incluso un disfraz de rana.

Plataforma tras plataforma, Pond abrirá nuevos caminos en el mapeado principal, hasta el punto de que no necesitará recorrer todos los niveles para dar con el Dr Maybe.

Eso sí, no le va a resultar nada fácil hacerlo. Por mucho que trepe por paredes, por muchas piedras que arroje a sus enemigos y por muy alto que salte, los mapeados y los secuaces de Maybe van a hacer todo lo posible por detener su avance. Y a fe que no va a ser poco.

GAME GEAR

JAMES POND³ OPERATION STARFI5H
START
PASSWORD
OPTIONS

...ficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
75	72	70	79	81

Seguro que James Pond contará entre vosotros con un buen número de adeptos. Por algo siempre ha sido protagonista de juegos entretenidos y bastante largos, que tenían un objetivo claro: divertir. Sin embargo, que siempre sea la misma mecánica de juego y que no se aprecie evolución gráfica alguna puede cansar a cualquiera. Y eso es, ni más ni menos, lo que ocurre en este cartucho.

Por otra parte, descubriréis más de un problema de visibilidad, debido a los altísimos saltos de Pond y lo mal compensados que están en la pequeña pantalla de la portátil. Eso sí, sigue resultando entretenido.

Total 76

PLATAFORMAS • U.S.GOLD • Millenium • Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 60 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 4

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

SEGA GAME GEAR









AL RESCATE DE ROBIN

Los protagonistas de «Batman Animated Series» llegan a la portátil de Sega para deleite de los seguidores de la serie de dibujos en particular y de las aventuras del Hombre-Murciélago en general. Cuatro desafíos esperan a Batman en este cartucho de 4 megas, con un mismo nexo de unión: el secuestro de Robin por parte de Joker. Y el reto, naturalmente, consiste en rescatar al pupilo del héroe.

El desarrollo del juego se convierte así en un constante peligro, personificado en los seguidores del villano más bromista de Gotham City. De este modo, Batman se tiene que enfrentar, por este orden, con el Sombrerero Loco, Mr. Freeze, el Espantapájaros y, por último, con el propio Joker. Además, cada villano ha preparado varios niveles de acuerdo con su psicótica personalidad, por lo que el Hombre Murciélago ha de atravesar salas congeladas, cementerios e incluso réplicas del País de las Maravillas de Lewis Carroll.

Para facilitar las cosas, Batman cuenta con una munición ilimitada de batarangs y puede recoger hasta cuatro tipos de bat-armas diferentes, así como items de energía y vidas extra. Con ellos, nuestro alado héroe va a hacer bueno aquello de que la amistad mueve montañas, lanzándose al rescate de Robin.



A pesar de que vuestra reserva de batarangs es ilimitada, podéis aumentar vuestro arsenal coleccionando los habituales items.







GAME GEAR

the adventures of BATMAN & ROBIN

Gráficos **89** Música **80** Sonido FX **74** Jugabilidad **75** Adicción **80**

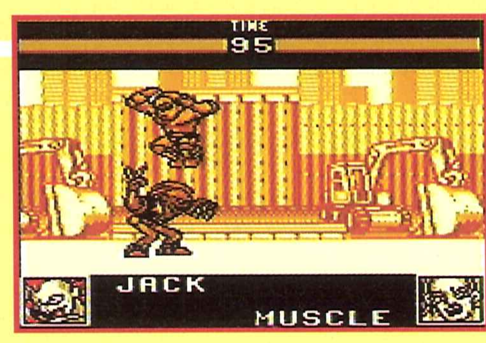
Batman aparece en Game Gear sin Robin, pero con una historia muy sólida que tiene al Chico Maravillas como protagonista indirecto al ser su secuestro el motivo de la aventura. Siguiendo la línea de «Batman Animated Series», los 4 megas del juego resultan brillantes en su aspecto gráfico, con un protagonista que responde como un rayo a las órdenes del pad. Sin embargo, el juego adolece de ser demasiado fácil. Tantas vidas y passwords, conjugados con sólo cuatro fases, convierten el rescate de Robin en una aventura excesivamente corta. Eso sí, para aderezarla hay cuatro villanos con solera.

Total **75**

PLATAFORMAS • SEGA • Novotrade Interactive • Nº jugadores: 1 • Vidas: 9 • Nº de fases: 4 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 4





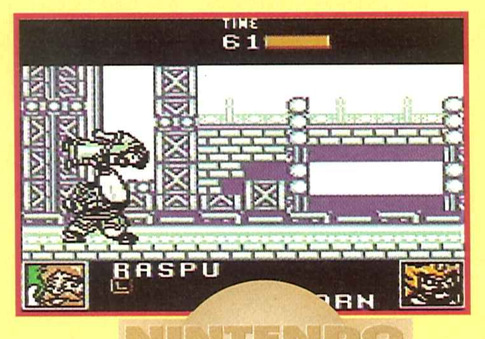






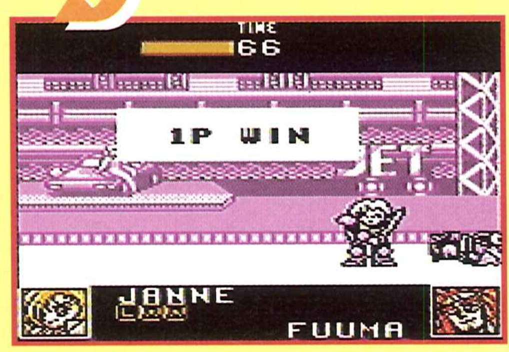
HÉROES DE LEYENDA

World Heroes Jet 2



NINTENDO GAME BOY





De la poderosa Neo Geo a la divertida portátil de Nintendo, ése ha sido el enorme salto que ha dado este título original de Takara. Es cierto que también se realizó una versión para Super, pero sólo apareció en tierras niponas y, desgraciadamente, aquí nos quedamos una vez más con las ganas. Pero bueno, dejemos el pasado y cantemos ahora las excelencias de este cartucho mamporrero, que va a dar mucho -y bueno- que hablar en Game Boy.

De entrada, cuenta con nada menos que 16 ágiles y rápidos luchadores para elegir, más un enemigo final llamado Zeus que se deja ver en el modo historia, lo cual es indudablemente un primer motivo de satisfacción. Pero es que además resulta que el sonido y la multitud de escenarios en los que tienen lugar las confrontaciones atesoran una calidad fuera de lo normal.

Si a todo ello se añade el hecho de que existe un modo versus para que dos jugadores diriman sus diferencias luchando, ya sea con Game Link o instalado en Super Game Boy, llegaremos a la conclusión de que se trata de un cartucho que agradará mucho a los usuarios de la portátil de Nintendo.

GAME BOY

Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
89	88	88	86	86

WORLD HEROES 2 JET™
PRESS START
©SNK/ADK 199…
REPROGRAMMED ©TAKARA

Muy buen sabor de boca nos ha dejado esta conversión de uno de los clásicos de la lucha en Neo Geo, tanto por la presencia de un elevado número de luchadores como por la calidad y variedad de sus gráficos. Por si todo esto pudiera parecer insuficiente, hay que añadir que los personajes se mueven con agilidad y rapidez por los escenarios, y que, además, los tres niveles de dificultad permiten que jueguen hasta los menos diestros en el arte de la pelea.
Es cierto que no aparecen muchos juegos de lucha para Game Boy, pero ojalá que todos tuvieran la calidad de este «World Heroes 2 Jet».

Total 87

LUCHA • TAKARA • Takara Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Nº de fases: 9 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: Infinitas: • Megas: 2

Megaman V

EL HÉROE MÁS INCOMBUSTIBLE DE CAPCOM

Cuando la N.E.S. parecía estar casi desaparecida, va Capcom y da un impulso a esta consola. Pero no un impulso cualquiera, sino un impulso cibernético en la persona de su héroe más característico. Por quinta vez, Megaman retorna a la consola que le vio nacer. Y lo hace con una aventura que continúa la línea característica de las anteriores.

De nuevo el mundo está en peligro, "gracias" a ocho ingenios mecánicos que no creen que nuestro héroe sea capaz de enfrentarse a ellos: Stone Man, Gravity Man, Crystal Man, Charge Man, Napalm Man, Wave Man, Star Man y Gyro Man. Como es típico en las aventuras de Megaman, el orden para enfrentarse a ellos es totalmente aleatorio, y cada vez que derrote a uno de estos robots, conseguirá una potente arma para el gran duelo final. Un duelo que llegará cuando los ocho robots hayan mordido el polvo. Además, Megaman contará con la ayuda de su inseparable Rush, así como de los items que sea capaz de recoger a lo largo de esta aventura plenamente plataformera.

NINTENDO N.E.S

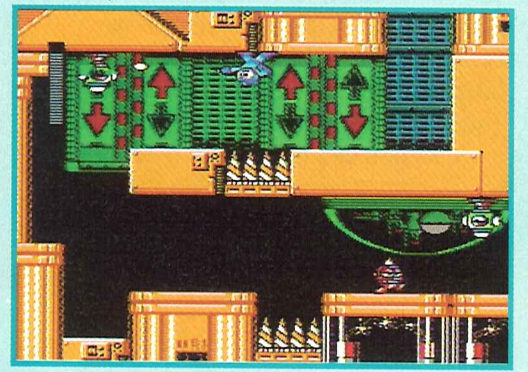


Cada vez que derrotéis a uno de los robots recibiréis a cambio un arma y un password.

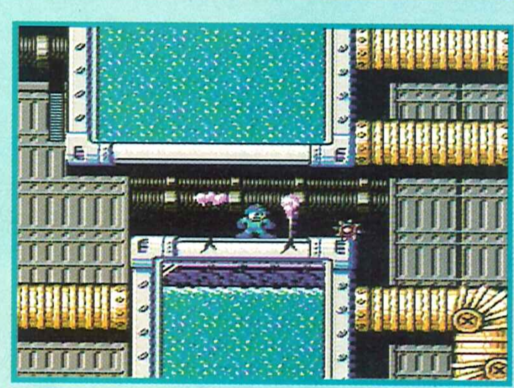




Por su pinta parece enemigo, pero no lo es. Entrega valiosos items, como esta vida extra.







NES

MEGA MAN V
PRESS START
PASS WORD
©CAPCOM 1992.

Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
78	76	72	81	80

Aunque nos alegramos mucho de que Spaco, a estas alturas, haya decidido dar una sorpresa a los poseedores de la 8 bits de Nintendo, lo cierto es que «Megaman V» llega con un par de años de retraso a nuestro país con respecto al mercado americano. En este juego encontraréis todo lo que ha convertido a Megaman en una institución, sin cambios significativos en el personaje o en el desarrollo de la aventura. Megaman se mueve como lo hacía en su primera incursión consolera y el mecanismo del juego es idéntico, incluido ese nivel de dificultad que se ha mantenido tan elevado durante toda la saga.

Total 79

PLATAFORMAS • CAPCOM • Capcom Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 9 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Megas: 4

LO MÁS NUEVO

PLATAFORMAS DE BRILLANTE ARMADURA







Hasta relojes aparentemente inofensivos se pueden convertir en duros enemigos.

A veces, Tongara se valdrá de elementos de los decorados como esta enorme grúa.



SEGA SATURN

¿Os habéis planteado alguna vez la posibilidad de que, mientras dormís, vuestros juguetes adquieran vida propia? Pues esto es lo que pasa en el hogar de Betsy y Kevin: cuando el reloj da las doce campanadas que marcan la medianoche, los juguetes salen de sus cajas para campar a sus anchas por el cuarto de juegos. Pero una noche de tranquila actividad, un caballero de armadura medieval vio como raptaban a la linda muñequita que le había robado el corazón. La muñeca en cuestión se llama Chelsea, y nuestro caballero, que responde al rimbombante nombre de Tongara de Pepperouchau, no va a dudar en acudir a su rescate.

Para recuperar a su amada, Tongara debe recorrer cuatro habitaciones de la casa (por este orden, la de Betsy, la de Kevin, la cocina y el ático), que esconden sorpresas en forma de dos niveles y un enemigo final. En ellas, aparte de bregar con las plataformas y los enemigos de marras, también ha de resolver pequeñas pruebas de lógica que pondrán a prueba la inteligencia del jugador. Por supuesto, no faltarán a la cita los items que se convierten en ayudas para nuestro brillante caballero, desde relojes que suman segundos al marcador de tiempo, hasta llaves de cuerda que aportan energía. Y es que el arma fundamental de Tongara será la llave que durante el día sirve para darle cuerda, pero que durante el crepúsculo se convierte en una flamante espada.

Hasta este punto, «Clockwork Knight» podría ser un juego de plataformas de los que suelen aparecer con frecuencia en nuestras páginas. Pero no hay más que echar un vistazo a las pantallas que acompañan esta "review", para darse cuenta de que se trata de algo diferente. La asombrosa sensación de tridimensionalidad (acrecentada por casas que se desploman o enemigos que avanzan desde el fondo de la pantalla), el alegre y brillante colorido de sus gráficos, las excelentes animaciones de los personajes, las pegadizas melodías... todo apunta a que estamos ante una nueva generación de juegos de plataformas. Y es que Tongara de Pepperouchau habitará en un soporte capaz de ofrecer todo esto y mucho más: SegaSaturn.

CLOCKWORK KNIGHT











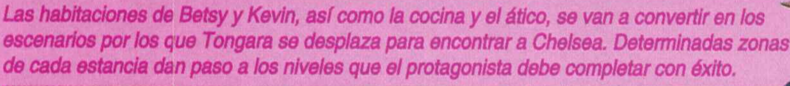




Bonus para rápidos de vista

Para acceder a la fase de bonus es imprescindible que recojáis las chapas, y las hay a mares en cada fase. Soltia organiza una curiosa ruleta -en plan trileros- con llamativas cajas. Cada una esconde vidas extra, más chapas o un payaso de broma que es el elemento negativo de la prueba. Si conseguís premio podéis optar por doblar, y jugaréis mientras tengáis chapas para cubrir la apuesta.



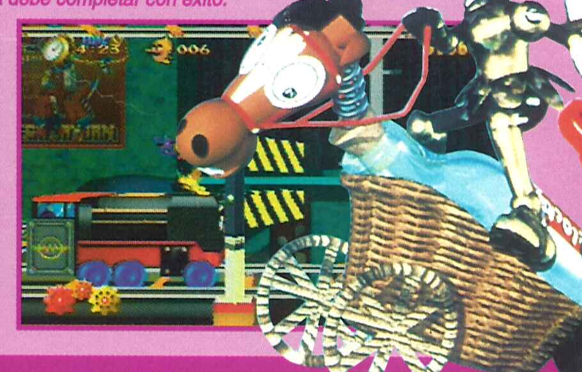


Las habitaciones de Betsy y Kevin, así como la cocina y el ático, se van a convertir en los escenarios por los que Tongara se desplaza para encontrar a Chelsea. Determinadas zonas de cada estancia dan paso a los niveles que el protagonista debe completar con éxito.

Prepárate para conocer todo lo que a partir de ahora pueden dar de sí los juegos de plataformas dentro de un formato como SegaSaturn.















LO MÁS

NUEVO

Un bonito envoltorio

Saturn ya está aquí, y con la nueva máquina de Sega comienza la avalancha de títulos que nosotros puntuaremos -y esto es importante- teniendo en cuenta que van destinados a este avanzado soporte. Según esta base, hay que reconocer que «Clockwork Knight» no cumple todas las expectativas que había puestas en él.

Y es que un juego no consiste en una intro alucinante -y ésta lo es- ni en ser técnicamente impecable -cómo lo es éste-. Consiste en que ofrezca mucho juego, y éste no lo ofrece. Cuatro breves fases, con un total de 12 niveles, te dejan con las ganas de ver más y contribuyen a que la aventura no dure mucho en manos de jugadores con un mínimo de experiencia.

Cruela de Vil



Antes de completar definitivamente cada nivel, Tongara tendrá que demostrar su buena forma física con este simulacro de salto de longitud. El objetivo es caer sobre la letra que falta en el panel superior.

En un lugar de la Saturn, un hidalgo metálico de los de espada en ristre y llave para darle cuerda va a tratar de rescatar a su amada.

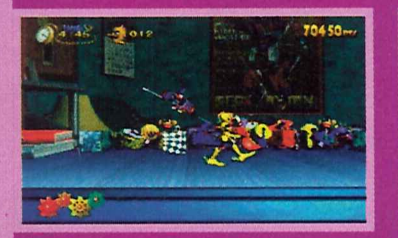




Jugando con la cámara

La asombrosa versatilidad de SegaSaturn para "jugar" con las imágenes queda perfectamente patente en el enfrentamiento de Tongara con el enemigo que le aguarda al final de la segunda fase. Las vistas de la situación varían a un ritmo vertiginoso mientras Tongara lucha, gracias a un rapidísimo zoom que tan pronto acerca como aleja al jugador de la situación.









SATURN



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 6
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Variable

Gráficos — 86
Todo pre-renderizado con una asombrosa sensación de tridimensionalidad, pese a no utilizar

Música — 91
El tema de apertura de Reiko Walters, al más puro estilo Broadway, es genial. El resto mantiene

Sonido FX — 85
En número escasean, pero en calidad resultan muy contundentes y están perfectamente plasmados.

Jugabilidad — 82
Cuando Tongara se embala cuesta un pelín controlarle. El resto es muy sencillo de realizar,

Adicción — 83
Los fans de las plataformas se lo pasarán pipa. Para el resto será un juego bien realizado, pero

Total — 83
Sega se ha tomado al pie de la letra eso de lo bueno, si breve, dos veces bueno. Pero en cuestión de juegos, esta teoría no sirve.

Lo Mejor
- La impecable realización técnica de que hace gala la aventura de Tongara.
- La intro, un auténtico espectáculo musical que no os cansaréis de ver.

Lo Peor
- El desarrollo con tan solo cuatro fases y un total de 12 niveles sabe a poco, y más tratándose de una máquina como Saturn.



concurso

JUDGE DREDD

Judge Dredd solicita tu ayuda. Va a abrir un caso contra Rico, y alguno de sus compinches se ha infiltrado en los Juzgados y ha borrado algunos datos del expediente. ¿serás capaz de determinar los datos que faltan? El tiempo corre, y hay muchos premios en juego: 15 cartuchos para el formato que tú quieras, 45 camisetas y 15 chapas. ¡Comienza la investigación!

TOP SECRET. Expediente: 0001002
Para: Judge Dredd
De: Junta General de Jueces

En la ciudad de (1) LOS A 2000 una persona de nombre Rico y el Juez (2) _________ se cree están metidos en turbios asuntos. Será fundamental hablar con (3) ___________, el grupo de programación de esta aventura, a ver si pueden aportar alguna pista.

Se recomienda utilizar para los desplazamientos la moto (4) ____________ y el arma (5) __________. Una vez que recoja su equipo póngase en contacto con nosotros para darle datos sobre la primera de las (6) __________ misiones que compondrán su trabajo.
Esperamos su contestación.

El juez ha garabateado diferentes posibilidades para las palabras que faltan. Quizás te sean de ayuda.

Harley
Smith&Wesson
Juez Muerte
Extreme
~~Los Angeles~~ 2000
Pistola Sideral
Probe
Lawgiver Gun
Juez Calavera
MegaCityOne
Juez Loco
Metropolis
25
Enduro
Law Master
Lucas
13
3







1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO JUDGE DREDD; HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.
3.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.
4.- El procedimiento de asignación de premios será el siguiente: de entre todas las cartas recibidas y correctas, se extaerán QUINCE, cuyos remitentes ganarán un cartucho de Judge Dredd cada uno para el formato que elijan (Super Nintendo, Megadrive, Game Boy o Game Gear), así como una camiseta y una chapa cada uno. A continuación se elegirán aleatoriamente 30 cartas más, cuyos remitentes serán premiados con una camiseta de JUDGE DREDD. El premio no será canjeable por dinero.
5.- Los nombres de los CUARENTA Y CINCO ganadores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS y además se notificará mediante carta a los ganadores.
6.- La fecha de comienzo de esta promoción es 20 de julio de 1995 y finalizará el 31 de agosto de 1995.
7.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y ARCADIA SOFTWARE.

PARA: JUDGE DREDD
Querido Judge:
Me llamo ....
vivo en la calle ....
en ....
de la provincia de ....
con Código postal ....
Mi teléfono es el ....
He visto el expediente borrado y creo que las palabras que te faltan son:
1.. 2. ....
3.. 4. ....
5.. 6. ....
Si resulto premiado, me gustaría recibir el juego de Judge Dredd para la consola: ....

listas de éxitos

La recién nacida Saturn sigue acaparando las grandes novedades de este verano, y la consecuencia no puede ser más evidente: no hay apenas movimiento en nuestras listas de éxitos. Pero tened calma y un poquito de paciencia. El mes pasado os prometimos que las novedades estaban al caer, y una promesa es una promesa. Eso sí, habrá que esperar un poco más, hasta el mes de septiembre, para que se vea cumplida.

super nintendo

La hegemonía de Donkey en la Super parece haber llegado a su fin. Si el mes pasado ya perdió el primer puesto de la lista, ahora ha cedido también ante el empuje y la simpatía de «Unirally». Por lo demás, una sola (y no muy buena) novedad: «Stargate».

01 (R) Illusion of Time
02 (3) Unirally
03 (2) Donkey Kong Country
04 (R) Tetris & Dr Mario
05 (6) Hagane
06 (5) Jungle Strike
07 (9) Demon's Crest *el subidón*
08 (10) Judge Dredd
09 (7) Int. Superstar Soccer
10 (8) Secret of Mana
11 (R) Super Turrican
12 (R) Super Punch Out
13 (15) Fireman
14 (13) Super Metroid
15 (17) NBA Jam T.E
16 (14) Mortal Kombat II
17 (16) Earth Worm Jim
18 (R) Soccer Shootout
19 (20) Putty Squad
20 (N) Stargate *la entrada*

n.e.s.

No hay quinto malo... ni tampoco más esperado. La llegada de este nuevo Megaman acaba con un largo período de sequía en la lista de NES.



01 (R) Los Pitufos
02 (R) Jimmy Connors Tennis
03 (N) Megaman V *la entrada*
04 (3) Chip'n Dale
05 (4) Kirby's Adventures

game boy

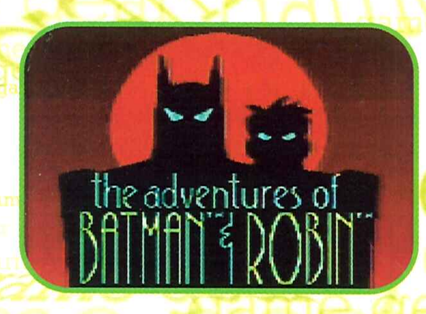




La fuerza de Takara y de SNK se va a dejar notar a partir de ahora en la pequeña Game Boy gracias a este impresionante «World Heroes 2 Jet».

01 **(R) Kirby's Dream Land 2**
02 **(3) Donkey Kong Land**
03 **(2) Wario Blast**
04 (N) World Heroes 2 Jet *La entrada*
05 (6) Earth Worm Jim
06 (4) Monster Max
07 (5) Wario Land
08 (7) Metroid 2
09 (10) Los Pitufos
10 (N) 4 in 1 Funpak

game gear



A partir de ahora los malvados lo van a tener más difícil para pasearse por la portátil de Sega, porque se van a topar con Batman y Robin.

01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Micromachines 2**
03 **(R) Super Columns**
04 (6) Earth Worm Jim *el subidón*
05 (4) Tempo Jr.
06 (5) Legend of Illusion
07 (N) Adv. of Batman & Robin *la entrada*
08 (R) Sonic Drift
09 (7) Dynamite Headdy
10 (9) Ristar

mega drive

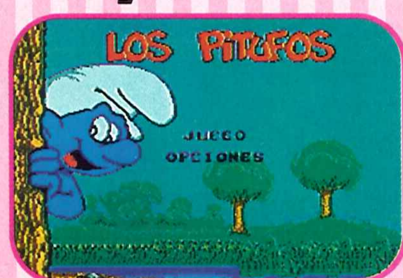


Uno que se mantiene en todo lo alto, «Story of Thor», otro que sube como la espuma, «Probotector», y un tercero que llega con toda la ilusión del mundo, «Spirou». Ellos son los tres grandes protagonistas de la lista para los 16 bits de Sega, que como veis este mes no ha registrado demasiados cambios.

01 **(R) Story of Thor**
02 **(R) Theme Park**
03 **(R) Alien Soldier**
04 (5) Micromachines 2
05 (4) FIFA Soccer 95
06 (7) Soleil
07 (11) Probotector *el subidón*
08 (R) Shining Force 2
09 (12) Sea Quest
10 (R) Street Racer
11 (13) Judge Dredd
12 (15) Batman & Robin
13 (N) Spirou *la entrada*
14 (9) Mortal Kombat II
15 (6) Earth Worm Jim
16 (R) NBA Jam T.E.
17 (14) Ristar
18 (19) Samurai Shodown
19 (17) Mickey Mania
20 (18) The Lion King

master system

Poco queda ya que decir. Los meses pasan, las novedades no llegan y los Pitufos siguen ocupando el primer puesto. Así que lo mejor será apurar el juego al máximo.



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(3) Micromachines**
03 **(4) Sonic Chaos**
04 (2) Speedy Gonzales
05 (R) Jungle Book

mega cd

No es nada fácil entrar directamente en los primeros puestos de nuestras listas, pero «Earth Worm Jim» lo ha logrado. Y «Samurai Shodown» ha andado cerca.



01 **(R) Starblade**
02 **(R) Mickey Mania**
03 **(N) Earth Worm Jim S.E.** *la entrada*
04 (3) Fatal Fury Special
05 (7) Jurassic Park CD *el subidón*
06 (N) Samurai Shodown
07 (4) Rebel Assault
08 (5) Shining Force CD
09 (6) Battlecorps
10 (8) Lethal Enforces 2

neo geo

Al fin los usuarios de Neo Geo van a poder relajar los músculos y cultivar un poco el ingenio con este entretenido «Puzzle Bobble».



01 **(2) Fatal Fury 3**
02 **(1) Samurai Shodown 2**
03 **(R) King of Fighters**
04 (R) Street Hoop
05 (N) Puzzle Bobble *la entrada*
06 (5) Windjammers
07 (6) Art of Fighting 2
08 (9) World Heroes Jet
09 (8) Super Side Kicks 2
10 (N) Galaxy Fight

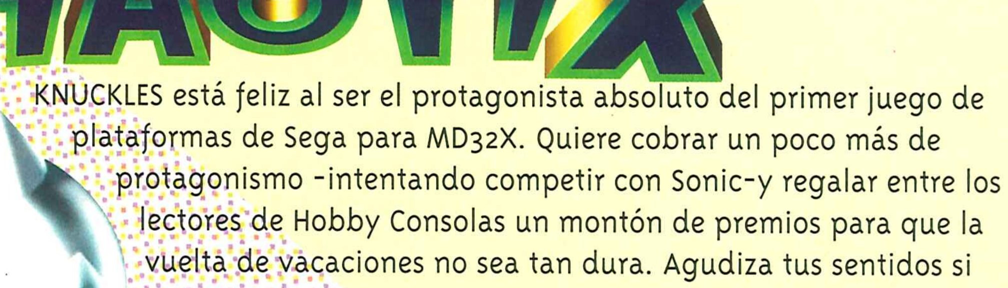
mega drive 32X

Sigue la buena racha para la 32X. Y esta vez por partida doble: el espectáculo de «NBA Jam» y la emoción de «Motherbase».



01 **(2) Virtua Racing**
02 **(1) Doom**
03 **(R) Stellar Assault**
04 (5) Chaotix
05 (4) Star Wars Arcade
06 (N) NBA Jam T.E. *la entrada*
07 (6) Metal Head
08 (7) Mortal Kombat II
09 (N) Mother Base
10 (9) 36 Great Holes

concurso KNUCKLES



KNUCKLES está feliz al ser el protagonista absoluto del primer juego de plataformas de Sega para MD32X. Quiere cobrar un poco más de protagonismo -intentando competir con Sonic-y regalar entre los lectores de Hobby Consolas un montón de premios para que la vuelta de vacaciones no sea tan dura. Agudiza tus sentidos si quieres conseguir estos premios:



PRIMEROS PREMIOS

Los 5 primeros ganadores recibirán una Megadrive 32X con el juego Knuckles Chaotix y el Cd de música SONIC MIX.





SEGUNDOS PREMIOS

50 lectores más, ganaran un CD de música SONIC MIX.

ARCADE
SEGA
HOBBY CONSOLAS

Como intenta hacerse amigo de todos, nos ha propuesto unas preguntas muy facilonas. Seguro que las sacas a la primera. Por una vez, que pase.

1) ¿Sabrías relacionar los nombres de la iuzquierda con los de la derecha?

CHARMY	Abeja
ESPIO	Armadillo
MIGHTY	Camaleón
VECTOR	Cocodrilo

2) ¿Cuántos temas incluye SONIC MIX?

3) ¿Qué otro personaje (aparte de SONIC) aparece en la portada de SONIC MIX?

4) ¿Cuántas fases tendrá que recorrer nuestra querida pareja para deshacerse de ROBOTNIK y enfrentarse a CHAOTIX?

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no son válidas lasfotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO KNUCKLES CHAOTIX

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCO cartas, que serán ganadoras de una Megadrive 32X , del juego Knuckles Chaotix para Megadrive y del Compact Disc musical de SONIC MIX. Después se extraerán 50 cartas más, cuyos remitentes ganarán, cada uno, un Compact Disc musical de SONIC MIX. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 20 de Julio de 1995 al 30 de Agosto de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 5 de septiembre de 1995, y se publicarán en el número de octubre de Hobby Consolas.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS Y HOBBY PRESS.

CONCURSO KNUCKLES CHAOTIX

Nombre..
Apellidos..
....
Dirección..
....
Localidad..
Población..
C.Postal..
Teléfono..

Charmy.....ABEJA.....
Espio.....CAMALEÓN.....
Mighty.....ARMADILLO.....
Vector.....COCODRILO.....

2).....16.....
3)..........
4).....5.....

¡No te asustes, es sólo una revista!



Este mes, en Nintendo Acción:

- **PRIMAL RAGE,** una pasada a lo bestia con dinosaurios enseñando los dientes. Saboread las primeras imágenes para Super Nintendo en Nintendo Acción.

- **ANTICIPAMOS** los títulos más esperados del año. Earthworm Jim 2, Cool Spot y Super Bomberman 3 se dan una vuelta por nuestra nueva sección. Su nombre: Anticipación.

- **LLÉVATE UN POSTER** de Batman Forever, la película del momento, por el morro. Y de paso entérate de cómo se creó el videojuego del año..

- **ILLUSION OF TIME,** el cartucho de Nintendo que está arrasando, ya tiene una guía de trucos. Nuestros expertos han puesto todos sus trucos al descubierto.

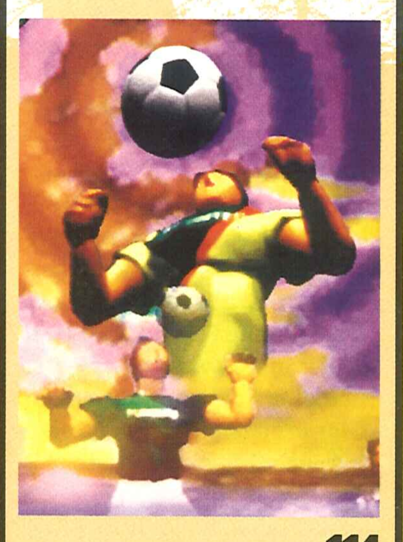
¡Pero muerde!











La noticia *Gremlin se apunta al fútbol poligonal*

PSX se viste de corto con Actua Soccer

«Actua Soccer» se va a convertir en el primer título de la serie deportiva "Actua" de Gremlin. El juego, que por el momento **sólo aparecerá en PlayStation**, ha contado en su programación con las más modernas **técnicas de captura de movimiento**. Así, se ha tomado como modelo a **jugadores reales** como el portero inglés Chris Wood o el centrocampista Andy Sinton.

Entre otras características, «Actua Soccer» os permitirá **disfrutar de 44 selecciones** nacionales con un total de **22 jugadores** y ocho niveles de habilidad. Se podrán **editar equipos** y personalizar ligas y campeonatos. El entorno tridimensional se verá reforzado por la inclusión de **varias cámaras** distintas desde las que seguir el juego, así como por el inteligente uso de **polígonos y texturas**. La voz de un famoso comentarista de la BBC terminará de acercaros el fútbol más real al salón de casa. Por desgracia, su lanzamiento está aún por determinar.



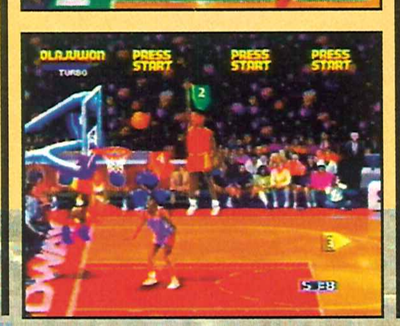


Vuelve el espectáculo

PlayStation también tendrá su «NBA Jam»

Está visto que los jugadores de **«NBA JAM T.E.»** no quieren descansar ni un instante y van a continuar alucinándonos a todos con el grandioso espectáculo de la canasta que traen bajo el brazo. **Acclaim** ha decidido seguir exprimiendo las posibilidades de un juego que ya ha mostrado su palmito por un buen número de soportes, y que ahora está dispuesto a brillar también **en la todopoderosa PSX de Sony.**

Hobby Sports os puede adelantar las imágenes de esta nueva versión, que si bien no está definitivamente acabada lo cierto es que **se encuentra en un estado muy avanzado de desarrollo**. En ellas se pueden apreciar aspectos tan interesantes como **el impresionante tamaño de los protagonistas** y **la presencia de un árbitro** sobre la pista.

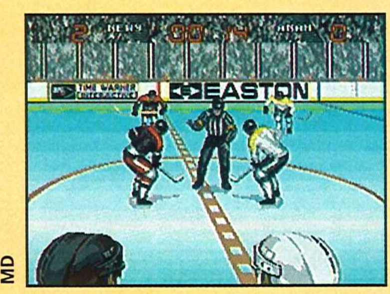




MD



MD



MD

Éste es uno de los puntos de mayor tensión, ya que habrá que estar muy atento y rápido de reflejos para ganar la posesión de la pastilla.



SN





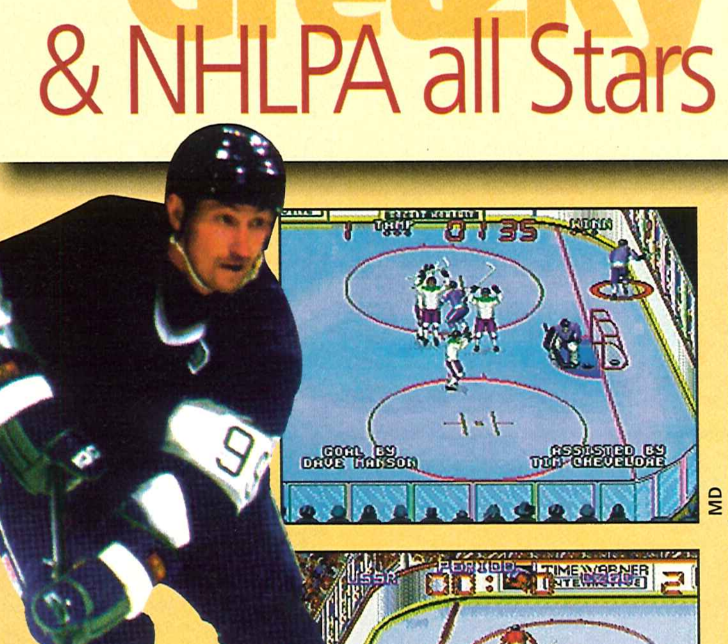
SN

El deporte que vino del frío

Wayne Gretzky & NHLPA all Stars

Es cierto que el hockey sobre hielo es uno de los deportes que menos tradición tiene y que menor cantidad de público arrastra en nuestro cálido país, como en general ocurre con el resto de deportes de invierno (con la grata excepción del esquí). Sin embargo, resulta incuestionable que reúne una serie de excelentes virtudes, como **la rapidez, la fuerza y el dinamismo,** gracias a las cuales consigue divertir a todo el que acude a presenciar los partidos. Pues bien, todas estas características que lo definen y otras muchas más aparecerán perfectamente reflejadas en **«Wayne Gretzky»**, un juego que se encontrará en la calle a partir del próximo mes de agosto **para los 16 bits tanto de Nintendo como de Sega.**

Ya os podemos adelantar que ambas versiones reunirán a **26 equipos de la Liga Americana**, que incluye a canadienses y estadounidenses, y a las **6 mejores selecciones nacio-**



MD

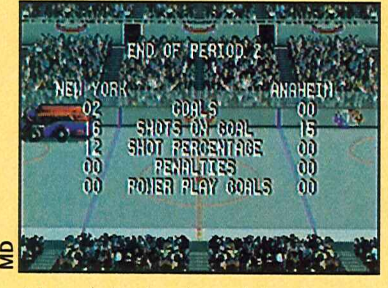
SN



MD



SN



MD

A la conclusión de cada uno de los tres periodos aparecerá en pantalla la estadística completa con los números de ambos equipos.

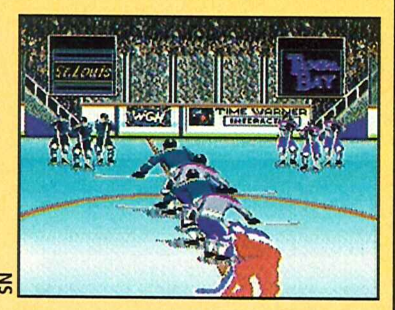
nales del momento. Gracias a una **perspectiva lateral** se podrán apreciar con detalle las espectaculares acciones que suelen acompañar este tipo de encuentros, entre las que no faltarán los violentos encontronazos, las exclusiones temporales y las ya clásicas peleas entre jugadores.

Por lo demás, las diferencias más apreciables entre ambas versiones vendrán **por el lado de la jugabilidad y la rapidez de los jugadores,** en las que saldrá favorecida la de Mega Drive. En todo caso, ambos cartuchos han sabido captar casi a la perfección el espíritu agresivo y vibrante de este noble deporte.

Consola
SN-MD
Compañía
Time Warner
Lanzamiento
Agosto



SN



SN

Al inicio de los partidos podréis encaminar vuestro jugador hacia cualquiera de las dos formaciones que tomen parte en la contienda.





«Demolish'em Derby», de Psygnosis para PlayStation

Un nuevo concepto de carreras de coches

Psygnosis está dispuesta a dar la campanada **en PlayStation** con el lanzamiento **el próximo mes de octubre** de **«Demolish'em Derby»**. Se tratará de un juego de competición que os pondrá al volante de un prototipo para participar **en unas carreras un tanto anómalas**. Y es que en ellas todo estará permitido, e incluso **se bonificará la conducción temeraria.**

Con estas premisas es lógico pensar que las explosiones, choques y todo tipo de triquiñuelas se darán cita en este título. Un título que, además, cuenta entre sus créditos con uno de los programadores más innovadores, **Martin Edmonson, de Reflections.** Su colaboración con Sony Psygnosis se remonta a la serie «Shadow of the Beast», aunque todos los indicios apuntan a que «Demolish'em Derby» será un trabajo todavía más impactante.





«Big Hurt Baseball» saldrá en casi todos los formatos

Acclaim ya está lista y dispuesta para batear

Uno de los deportes que más aficionados arrastra en USA es **el béisbol.** Por eso, **Acclaim** no ha querido dejar escapar la oportunidad de crear un juego que ponga de manifiesto toda la intensidad y espectacularidad que esta modalidad es capaz de transmitir. Su título es **«Big Hurt Baseball»** y viene apadrinado por una de las grandes estrellas de este deporte, **Frank Thomas.**

Para su realización se ha utilizado la ya conocida **"motion capture technology"**, con lo que os podéis hacer una idea del espectáculo que os espera en su interior. Por desgracia, aunque Acclaim lanzará versiones de este juego **para Super Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Mega Drive 32X, Saturn y PlayStation**, no será nada fácil que podamos llegar a disfrutar de él en nuestro país.



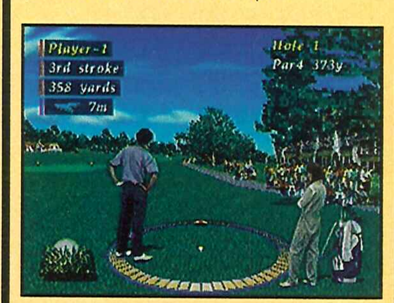
A partir del próximo agosto

El golf se adentrará en la Saturn

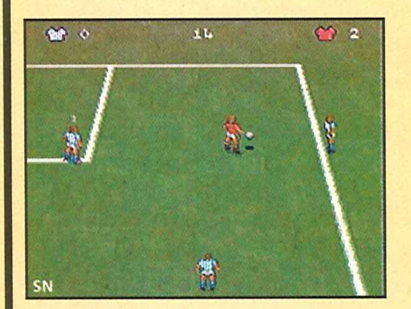


El golf no quiere perder la oportunidad de incorporarse a la lista de juegos aparecidos para la más potente consola Sega, y **a partir de agosto** va a abrirse **su huequecito en la Saturn** gracias a la aparición de **«Pebble Beach Golf»**, uno de los mejores y más realistas simuladores de golf que hayan podido ver los ojos de cualquier humano. Incorporará **toda la jugabilidad y la diversión que es capaz de crear este deporte**, que por cierto cuenta en nuestro país con una auténtica legión de seguidores, aunque aún sean pocos los que puedan practicarlo.

En el apartado técnico, **se han introducido perspectivas en tres dimensiones generadas por ordenador**, además de **incorporarse imágenes reales** para elevar aún más la espectacularidad del juego. En definitiva, una maravilla de simulador que atraerá no sólo a los amantes del golf, sino a un sector de público mucho más amplio.





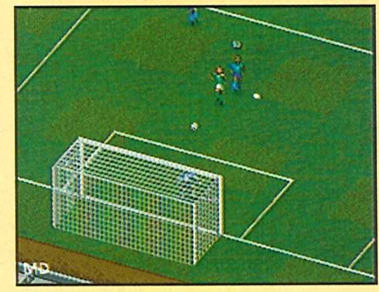



Con los 16 bits de Sega y Nintendo como testigos

Acclaim te propondrá practicar el «Total Football»

La compañía **Acclaim** tiene preparada toda una sorpresa para el **próximo mes de septiembre** relacionada con el mundo del deporte, o más concretamente con el fútbol, que llevará por nombre **«Total Football»**. El juego, de cuyas excelencias se podrá disfrutar **tanto en Super Nintendo como en Mega Drive**, ha sido desarrollado para Acclaim por la casa **Domark**. Ambas versiones contarán en principio con notables diferencias, comenzando por el número de megas de que constan -16 la de Mega Drive por 8 la de Super-, pero las dos resultarán igualmente divertidas y sobre todo jugables.

Una perspectiva isométrica, varias cámaras desde las que apreciar el desarrollo de los partidos, **cerca de 60 movimientos distintos, unos 2.500 planos de animación de los jugadores**, repeticiones de las mejores jugadas y cinco modalidades de juego en las que participar serán las características principales que adornarán este cartucho futbolero de Acclaim, que por si fuera poco viene promocionado por el gran goleador británico **Les Ferdinand.**

PlayStation se prepara para las carreras más futuristas

«Wipe Out Ballistic Racing» y ríete de la gravedad

Pese a que **«Wipe Out»** era un conocido tema musical de los años 60, el juego que **Psygnosis ha realizado para PlayStation** no tiene nada que ver con el pasado, sino que os llevará a participar en unas carreras de los más futuristas. Con él os colocaréis **a los mandos de un flamante hover craft** rediseñado para los circuitos que habitualmente reciben a los vehículos de cuatro ruedas para participar, **a partir del mes de septiembre**, en una liga que desafía las leyes de la gravedad.



SportPreview






SNK seguirá demostrando su buen hacer futbolístico

Ya está a punto de llegar la última maravilla **de SNK para Neo Geo**, y se trata, nada más y nada menos, que de la tercera entrega de su fútbol más famoso, más espectacular y más jugable: **«Super Side Kicks 3»**. Gracias a este juego podréis disfrutar de la magia de **64 selecciones nacionales** que lucharán por hacerse con torneos tan prestigiosos como la Copa del Mundo, la Eurocopa, la Copa de las Américas y algunos otros.

Entre las novedades más reseñables que ofrecerá el juego, **disfrutaréis con un zoom** que os hará sentiros como cualquier espectador que está sentado en una de las tribunas laterales. Así, cuando el juego se desarrolle al otro lado del campo los futbolistas serán más pequeños, e irán aumentado de tamaño conforme se aproximen a vuestra banda. Vamos, **realismo asegurado.**

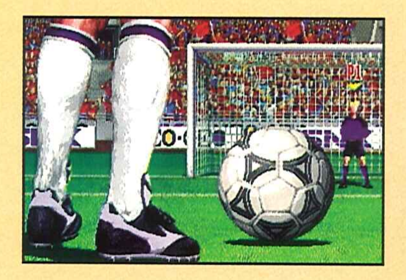


Cada equipo será presentado con una serie de características como la técnica o la resistencia.


A lo largo del juego descubriréis un montón de maneras de celebrar un gol. Casi, casi reales.







Consola
Neo Geo
Compañia
SNK
Lanzamiento
Agosto

Super Sidekicks 3
La siguiente gloria

Por supuesto, las animaciones de los jugadores serán tan fantásticas como siempre y os permitirán realizar jugadas de lujo: **pases de tacón, chilenas, remates de cabeza...** Y por opciones tampoco podréis quejaros, ya que no sólo tendréis la posibilidad de modificar casi todos los aspectos del juego, sino que además contaréis con una **completísima base de datos** que os permitirá pasar revista a todas las selecciones y a los componentes de cada equipo.

Y es que **158 megas** dan para muchas, muchísimas cosas. Ya os las explicaremos más detenidamente el mes que viene.



Por supuesto, los jugadores que cometan falta no se librarán de la correspondiente tarjeta si lo merecen. Eso sí, con la patada pueden conseguir que le rival se enfurezca y se vuelva más peligroso.

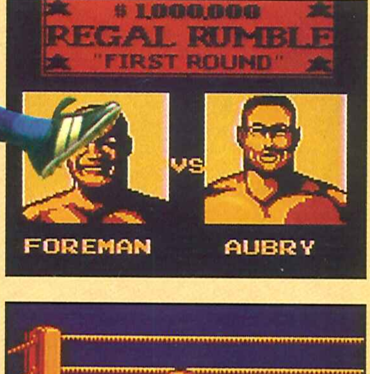


En la portátil de Nintendo

Súbete al cuadrilátero con Foreman

Para el próximo **mes de septiembre** tiene anunciada su salida **«Foreman For Real»**, el último juego sobre boxeo creado por **Acclaim**. En principio verá la luz **en Game Boy,** aunque posteriormente lo hará también **en Super Nintendo**, **Mega Drive y Game Gear**.

Este juego contará como características esenciales con **la inclusión de 20 boxeadores**, cada uno de ellos con su correspondiente ficha técnica, y de tres modos de juego. Además, a los púgiles se les atribuirá una determinada velocidad, fuerza, capacidad ofensiva-defensa y vitalidad, de las que el jugador tendrá que ser consciente en todo momento. Como dato también destacado, deciros que contará **con efectos de sonido digitalizado por parte del público**, lo que dará una mayor sensación de realismo a las peleas.











Nº jugadores: **Hasta 4**
Nº de equipos: **12**
Niveles de dificultad: **4**
Continuaciones: **Graba**

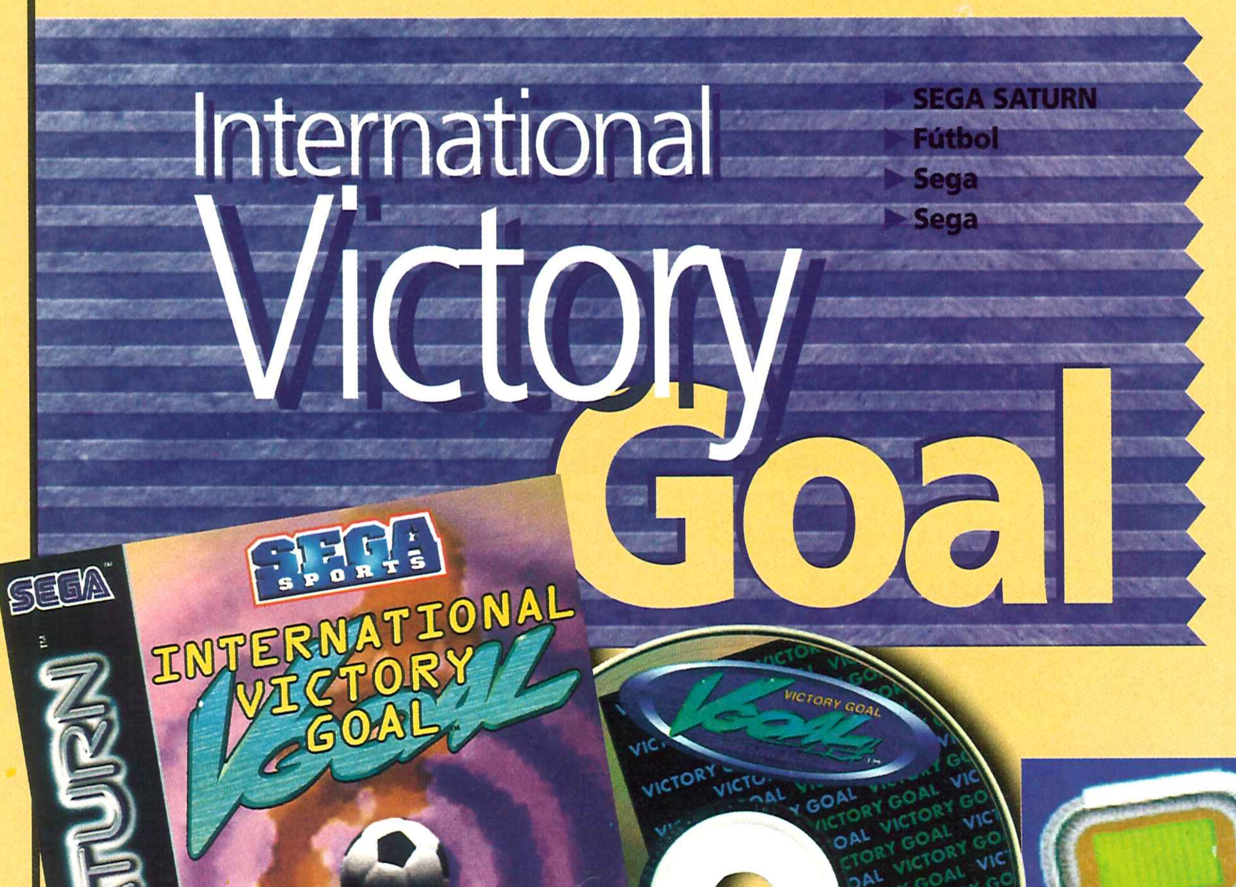






International Victory Goal

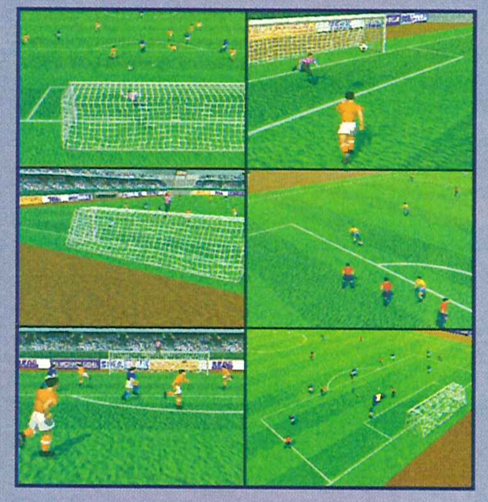
- SEGA SATURN
- Fútbol
- Sega
- Sega



Marca el gol de la victoria

El más potente soporte doméstico creado por Sega se encuentra ya listo para acoger en su seno a **«Victory Goal»**, un juego de fútbol muy espectacular y hasta innovador en algunos aspectos. De entrada, hay que decir que resulta tan divertido verlo como jugarlo, debido al extremo **cuidado con que se han tratado los escenarios** y a los **gráficos poligonales de los jugadores.** Éstos, además, ofrecen una **amplia gama de movimientos,** aunque se desenvuelven de manera algo lenta sobre el césped.

Igual que en la tele



Los **tres grados de zoom** y las **cuatro cámaras** que siguen el juego se pueden combinar indiferentemente para ofrecer al jugador un elevado número de posibilidades desde las que apreciar la evolución del partido. Estas posibilidades podrán ser aún mayores **cuando se introduzca la repetición**, ya que en ella el número de cámaras **aumenta a ocho**. Así no se os escapará ni un solo detalle.



El primer juego de fútbol para Saturn es casi tan atractivo de ver como de jugar.

En la preview del número anterior os mostramos imágenes del juego en su versión nipona. Sin embargo, ahora ya podemos colocar ante vuestros ojos **la versión definitiva que aparece en España** y que incluye algunas, aunque mínimas, diferencias. Así, los doce impronunciables equipos japoneses han sido sustituidos por **otras tantas selecciones nacionales** del más alto nivel futbolístico, y los modos de juego han quedado reducidos a tres: **partido amistoso, Liga mundial -con temporadas de 22 ó 44 partidos- y Super liga.** Todas ellas con cuadros y estadísticas completas sobre la trayectoria de los equipos, y la posibilidad de introducir variantes tácticas en sus formaciones y determinar la calidad de los mismos gracias a sus cuatro niveles de dificultad.

Por lo demás, uno de los aspectos más sobresalientes de «Victory Goal» viene dado por la presencia de **cuatro cámaras** que siguen el juego y de **tres tipos diferentes de zoom** -uno de ellos muestra el desarrollo de juego casi a ras de hierba-. La combinación entre ambos permite al jugador tener hasta doce ángulos de visión, que **en la repetición aumentan hasta 24** debido a la inclusión de cuatro cámaras más.

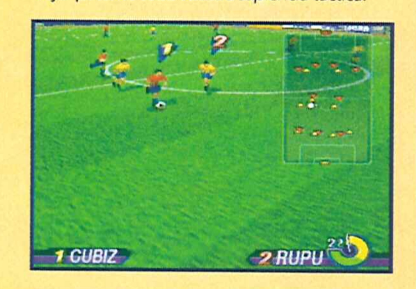
En definitiva, ya está todo preparado para que el balón eche a rodar y el fútbol más innovador haga acto de presencia **en SegaSaturn.**



Uno de los zoom os permite ver el juego casi desde la espalda misma de los jugadores.



Tampoco faltan opciones en las que podéis dejar patente toda vuestra sapiencia táctica.



Positivos

+ Las rotaciones que preceden al inicio del partido son muy espectaculares.
+ Se puede apreciar cada jugada desde ocho cámaras diferentes.

Negativos

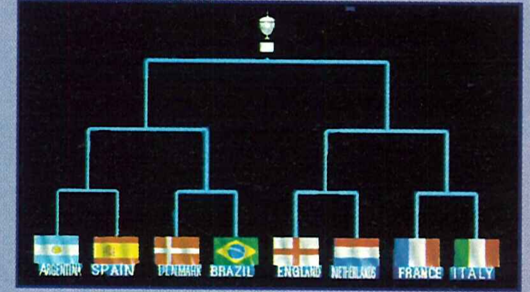
- Resulta un tanto decepcionante que sólo se pueda jugar con doce selecciones.
- Los jugadores no se desplazan por el campo todo lo rápido que nos gustaría.

La intro del juego, a la que pertenece esta pantalla, resulta verdaderamente espectacular.





A la Copa mundial sólo pueden acudir los mejores



Se pueden organizar apasionantes **torneos coperos** con la participación de **cuatro, ocho e incluso las doce selecciones nacionales**, y que darán origen a enfrentamientos tan interesantes como los que muestra este cuadro. En él, y a excepción de la tricampeona mundial Alemania, podéis encontrar las **escuadras que mejor palmarés internacional poseen**, y en el que nos hemos permitido incluir a España. En los torneos en los que tomen parte doce equipos, a cuatro de ellos no les quedará más remedio que disputar una eliminatoria más, algo así como una ronda preliminar, para que se confeccione correctamente el cuadro.

Espectáculo por todo lo alto

*Muy buenas maneras presenta este **primer juego de fútbol para Saturn.** Combina de un modo excelente tres aspectos básicos en la realización de cualquier juego, como son **la espectacularidad, la diversión y la jugabilidad.** El espectáculo viene dado por los gráficos poligonales, las rotaciones, los tres zoom y las ocho cámaras que registran todo lo que sucede en el partido. La diversión, por las **cinco modalidades de juego** que incluye, y por la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores. Y por último, la jugabilidad brilla sobre todo por la **facilidad con la que se pueden controlar a los futbolistas.***

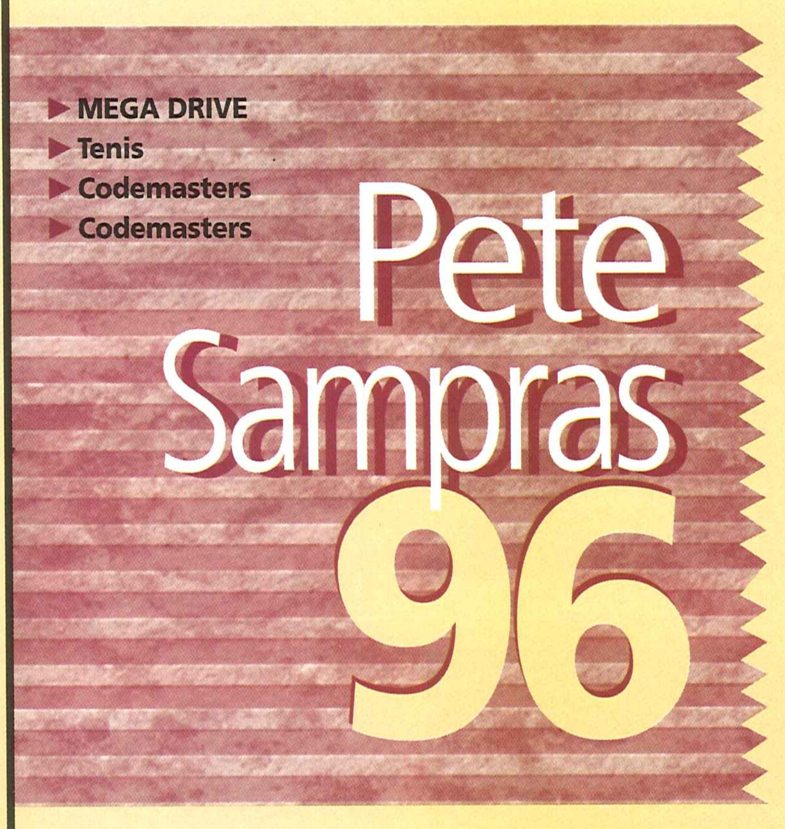
*Sin embargo, todas estas excelencias no ocultan una serie de detalles que podrían haberse mejorado y que hubieran realzado aún más la calidad del juego. Tales son los casos, por ejemplo, del **reducido número de equipos** que componen el menú o la **excesiva lentitud** con que se mueven los jugadores.*

The Edge



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
91	90	90	92	90	90

Sampras retorna pegando aún más fuerte



Hace aproximadamente un año, Pete Sampras dejó ya claras y manifiestas muestras en Mega Drive del enorme poderío de su raqueta, con un cartucho que por entonces fue todo un pelotazo. Pero no conforme con eso, y siguiendo una de las normas básicas de cualquier campeón como es la de seguir trabajando para superarse y mejorar lo que parece inmejorable, ahora **vuelve a hacer acto de presencia en los 16 bits de Sega** con un juego que contiene lo mejor del tenis.

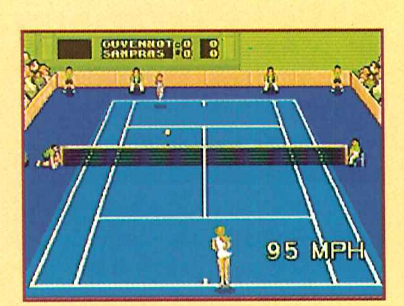
En un principio puede parecer algo desalentador el hecho de que únicamente incluya **8 jugadores**, cuatro chicas y cuatro chicos. Pero la calidad del cartucho comienza a verse en cuanto se disputan los primeros puntos en cualquiera de las tres modalidades de juego que contiene, y que no son otras que el **partido amistoso, el torneo** (en el que por cierto pueden participar hasta siete jugadores), y el **Tour mundial**.

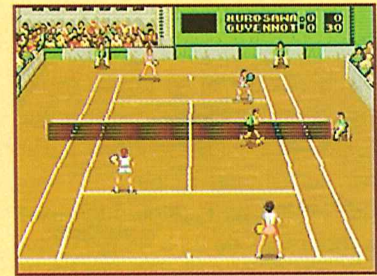
En seguida se aprecian unos **tenistas más grandes y rápidos** que en el «Sampras» de hace un año, una mejor calidad de sonido y unas animaciones que **recrean las actitudes de los jugadores del circuito profesional**, como el arrojar la raqueta al suelo cuando se enfadan o el estrechar la mano del rival al concluir el partido. Además, se ha añadido la posibilidad de **jugar partidos "indoor" y un scroll horizontal** con el que se puede apreciar mejor la trayectoria de los golpes. Pero sin duda, uno de los puntos más fuertes del cartucho reside en que tanto en el modo exhibición como en el de torneo existe una segunda cámara, gracias a la cual se puede cambiar la perspectiva **para jugar siempre en la parte de abajo de la cancha**.

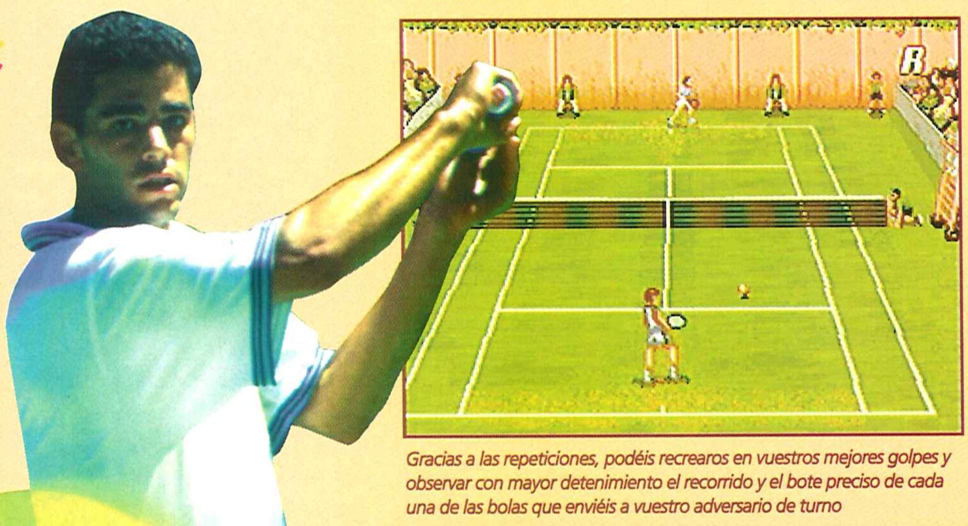
A modo de conclusión, se puede decir que si ya os gustó el primer «Sampras», éste os va a maravillar.

- Nº jugadores: **De 1 a 4**
- Nº de tenistas: **8**
- Niveles de dificultad: **1**
- Continuaciones: **Passwords**
- Megas: **16**

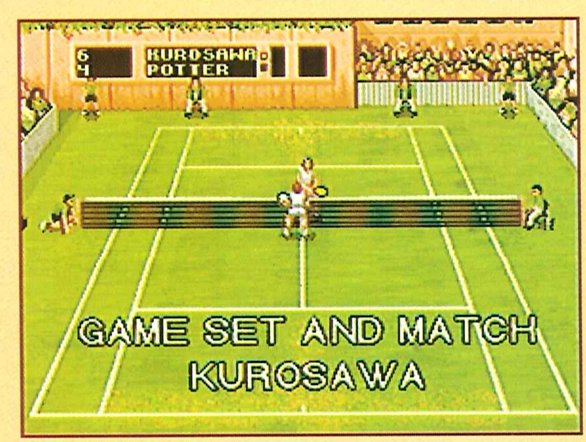








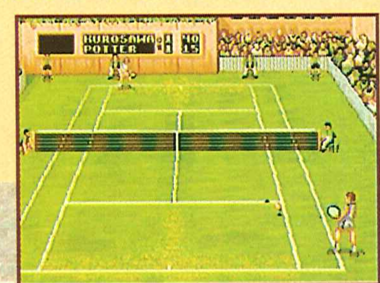
Gracias a las repeticiones, podéis recrearos en vuestros mejores golpes y observar con mayor detenimiento el recorrido y el bote preciso de cada una de las bolas que enviéis a vuestro adversario de turno

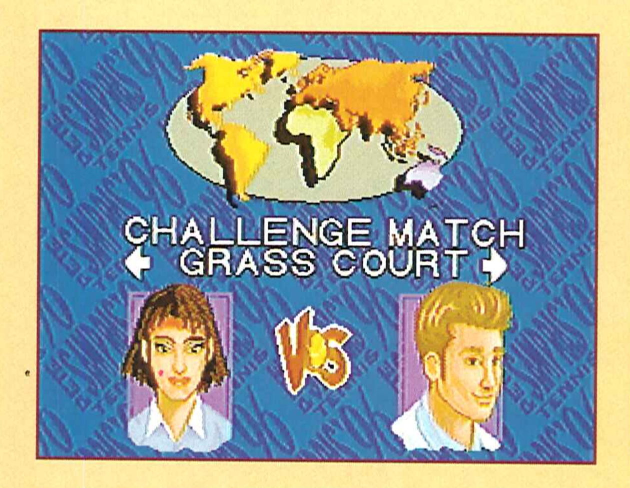


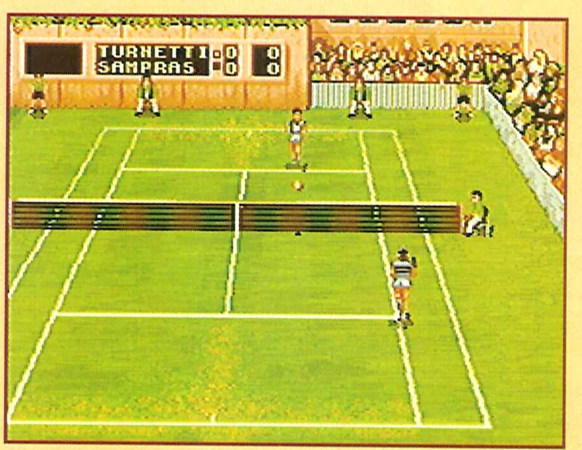
A la finalización de cada partido los jugadores acuden al centro de la pista y, sobre la red, estrechan sus manos en un gesto de indudable deportividad, tal y como estamos acostumbrados a ver en la realidad.

8 PLAYER
TOURNAMENT
INDOOR COURT









Positivos

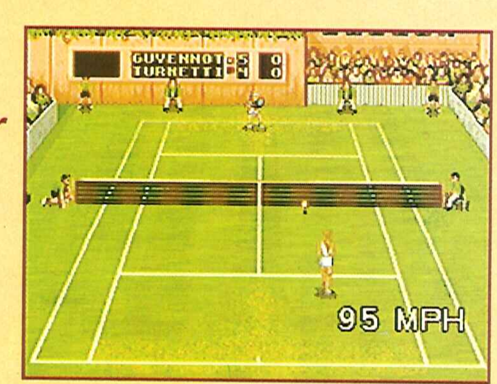
+ La posibilidad de rotar la perspectiva, gracias a una segunda cámara en los modos exhibición y torneo, para poder jugar siempre en la parte de abajo.
+ Con los dos conectores adicionales, 4 jugadores simultáneos pueden disputar un apasionante partido de dobles.

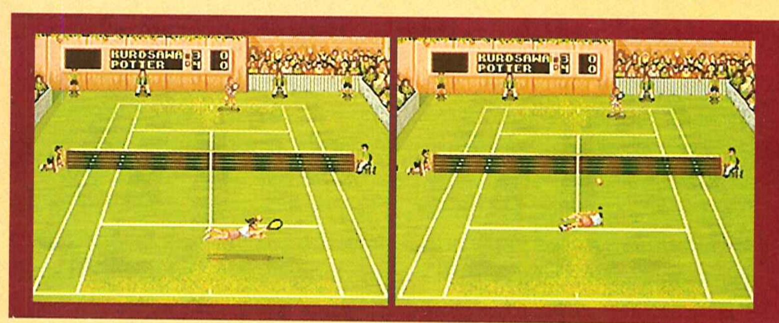
Negativos

- Ocho jugadores parecen demasiado pocos, sobre todo si tenemos en cuenta que en la primera versión se incluían la friolera de 30 tenistas.
- En el tie break los cambios de campo se hacen cada tres puntos, en vez de hacerse cada seis como mandan los cánones.



Como gran campeón que es, Pete Sampras pretende reeditar los éxitos que alcanzó su primera aparición en el mundo de los videojuegos. Para ello, retorna a Mega Drive con un cartucho aún más espectacular y jugable que el anterior.



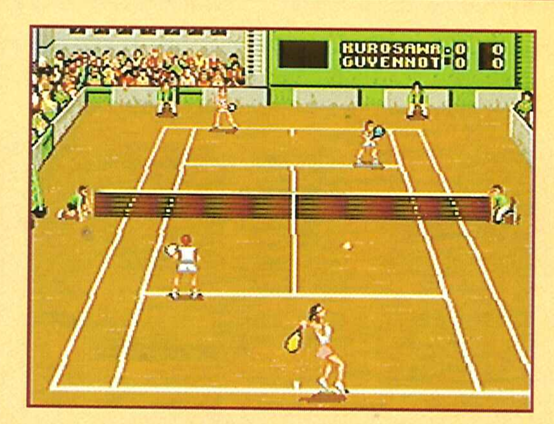


El tamaño de los jugadores y la espectacularidad de muchas de sus acciones también se han superado en «Pete Sampras'96». Los tenistas no dudan en "volar" para alcanzar bolas difíciles, protestar los puntos dudosos e incluso arrojar sus raquetas contra el suelo en señal de enfado, con tal de mantener constante la atención del jugador.

Lo mejor para el mejor

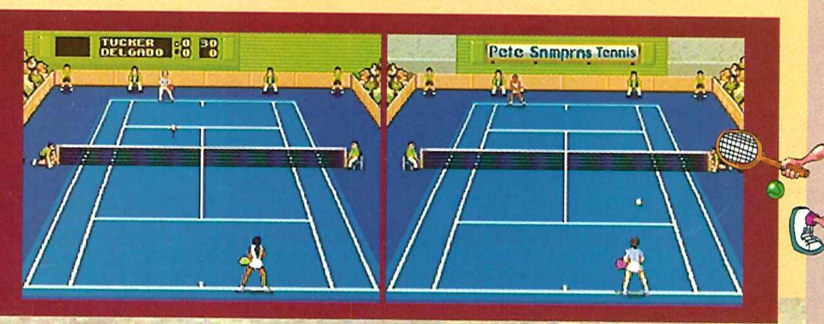
«Pete Sampras'96» cumple perfectamente con uno de los requisitos básicos que debe alcanzar la segunda versión de cualquier juego, y ése no es otro que **superar en calidad a su antecesor**. Este nuevo «Pete Sampras» mantiene las grandes virtudes del que apareciera el año pasado, como por ejemplo el J-Cart con el que pueden jugar **hasta cuatro jugadores de manera simultánea**. Incluye además notables mejoras en sprites y sonidos, e introduce una serie de innovaciones como **el scroll horizontal o el cambio de perspectiva**, entre otras.
En definitiva, se puede decir que es uno de los mejores cartuchos deportivos que se ha dejado asomar por los 16 bits de Sega. Con estas perspectivas, **colmará sin duda las aspiraciones** de los usuarios de Mega Drive, sean o no aficionados al tenis.

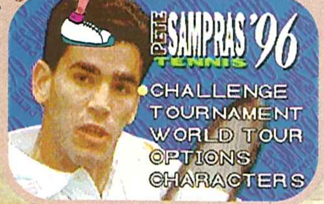
The Edge



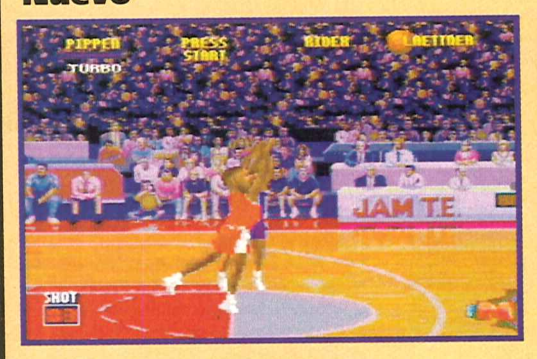


Ésta es una de las principales novedades que podéis descubrir en el último juego de Sampras: la posibilidad de cambiar la perspectiva del juego de manera que siempre os encontréis en la parte baja de la pantalla. Claro que sólo podéis serviros de las ventajas de esta segunda cámara en las modalidades de Torneo y Exhibición, que no es poco.





Gráficos 92 **Música** 78 **Sonido FX** 95 **Jugabilidad** 93 **Adicción** 95 **TOTAL** 94





- MEGA DRIVE 32X
- Baloncesto
- Acclaim
- Iguana

NBA Jam tournament edition

El mejor baloncesto del mundo llega a MD 32X

Está visto que los chicos de **«NBA Jam T.E.»** no se cansan de meter canastas, muchas de ellas súper espectaculares por cierto, en los soportes domésticos tanto de Nintendo como de Sega. Las estrellas de los **28 equipos profesionales de la NBA**, los 27 actuales más otro compuesto por rookies, hacen de nuevo acto de presencia, ahora **en Mega Drive 32X**, para que sigáis vibrando con sus intensos partidos y con la espectacularidad de sus mates y tapones.

Para quienes tengáis el gusto de conocer la versión para Mega Drive, encontraréis en este nuevo «NBA Jam T.E.» una diferencia clara: **el aumento en el tamaño de los jugadores**, y muy especialmente de su cabeza, la cual muestra en perspectiva **el verdadero rostro** de todos y cada uno de los jugadores que se dan cita en la cancha. El resto continúa prácticamente inalterado o con muy pocas modificaciones, como pueden ser unos gráficos mejor detallados y una mayor animación en el público.

Por lo demás, se mantienen los **tres modos de juego** -partido amistoso, competición y entrenamiento-, los **jugadores "on fire"** cuando encestan tres canastas consecutivas, los **tres jugadores por equipo** para realizar cambios, o **la posibilidad de jugar con puntos calientes** desde los que las canastas valen cinco, ocho y hasta nueve puntos. También están presentes los **iconos reforzadores de energía**, que se pueden recoger por toda la cancha y que aumentan la fuerza, velocidad y habilidad de los jugadores, e incluso les permiten causar terremotos en la cancha y realizar mates desde medio campo.

Y lo que, por supuesto, se mantiene invariable es su **alto grado de jugabilidad y la diversión a raudales** que es capaz de proporcionar.

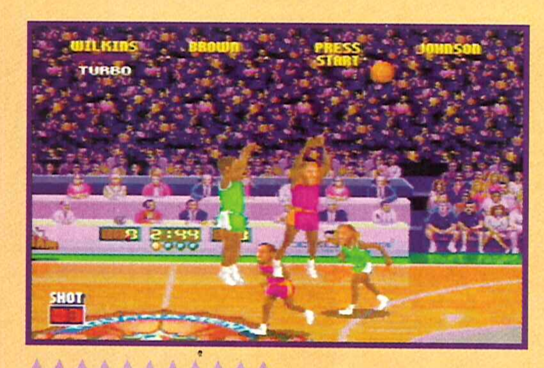
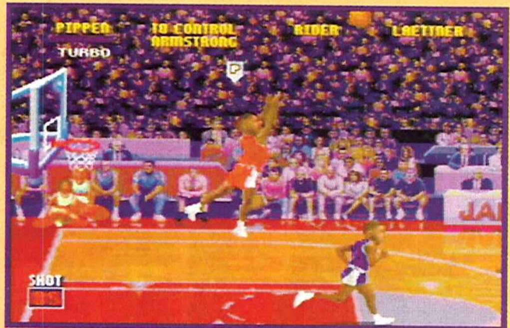




Desde cualquier lugar de la cancha podéis volar y realizar estratosféricos mates sobre la canasta contraria, como el de la imagen.



Sitúate sobre puntos calientes como el que aparece en la imagen, y si consigues encestar seis puntos más subirán a tu marcador.


Con estos items practicaréis un basket diferente



La bomba provoca **un terremoto** sobre la pista que deja K.O. en el suelo a todos los jugadores, excepto al que lleva la bola.



Esta letra inyecta al jugador fuego en la sangre, y aumenta su habilidad y fuerza para que realice **extraordinarios mates.**



Si quieres que tu jugador sea aún **más rápido**, hazte con este ítem y prácticamente volará sobre la cancha de juego.



El baloncesto es un deporte en el que la fuerza resulta básica. Si quieres ser **el más fuerte** de todos, hazte con esta letra.



Una T como ésta servirá para que tu jugador adquiera durante un período de tiempo determinado un **turbo ilimitado.**



¿Que te cuesta un poco de trabajo **meter triples**? Prueba a intentarlo después de hacerte con este regalito de la casa.



Y por fin el ítem más espectacular. Con él podrás realizar **alucinantes mates** desde la zona del campo que tú quieras.



Éstos son los puntos calientes. Tu canasta será recompensada con la **cantidad de puntos** que aparezca dentro de la estrella.

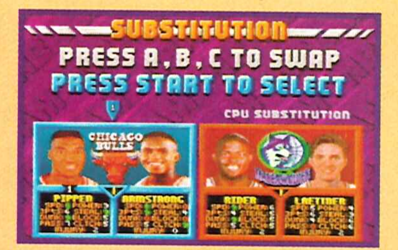


El tamaño de las letras también se ha visto notablemente ampliado en esta nueva versión.



Ahora podréis reconocer a los jugadores por las enormes cabezas que les han colocado.





Nº jugadores: De **1 a 4**

Nº de equipos: **28**

Niveles de dificultad: **5**

Continuaciones: **Graba**

Megas: **32**

Positivos

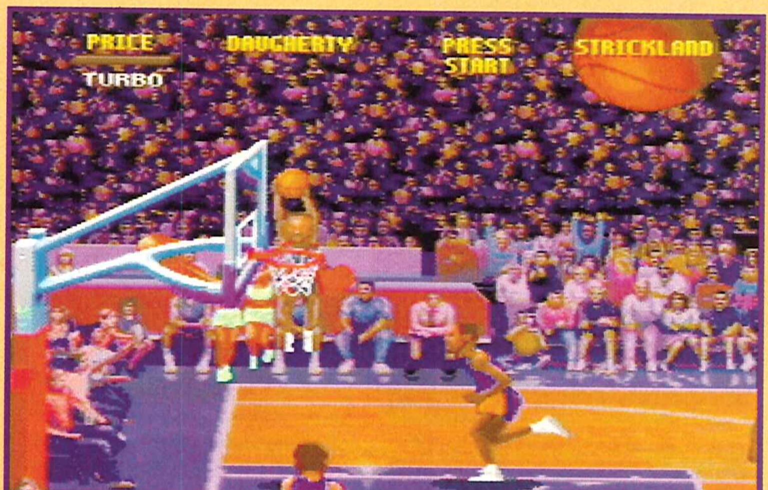
+ El considerable tamaño de los jugadores, tanto de sus cabezas como de sus cuerpos, que de ningún modo impide que se muevan tan rápido como en Mega Drive.

Negativos

- Que no se han incorporado demasiadas novedades respecto al aparecido en Mega Drive, salvo algún que otro detalle como el tamaño de los jugadores.

En esta versión, además de deleitaros con los mates, tapones, tiros de tres puntos y demás virtudes de los grandes de la NBA, podréis reconocer fácilmente sus caras.



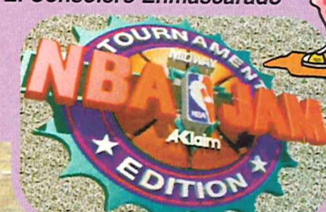


Bueno, pero esperábamos mas

*Hay que partir de la base de que este «NBA Jam» para Mega Drive 32X es un extraordinario juego, **muy divertido, espectacular y, sobre todo, adictivo** cuando en él toman parte varios jugadores. Pero tampoco es menos cierto que nos ha dejado un sabor de boca un tanto amargo, puesto que **esperábamos que incluyera alguna sorpresa más**, que por tratarse de un juego para 32X bien que la merecía.*

*Es una lástima, pero le resta puntos el que no haya establecido claras y sensibles diferencias con su homónimo de Mega Drive. El **aumento del tamaño de los jugadores**, alguna que otra **nueva animación en el público** y otros pequeños detalles nada trascendentales **no son argumentos suficientes** que pongan en evidencia la superioridad del 32X sobre los 16 bits.*

El Consolero Enmascarado



Gráficos **90** Música **88** Sonido FX **89** Jugabilidad **90** Adicción **92** TOTAL **90**



- MEGA DRIVE
- Fútbol
- U.S. Gold
- U.S. Gold

Fever Pitch



Nº jugadores: De 1 a 4
Nº de equipos: 51
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Jugadores con estrella

En el anterior número os mostramos todo lo que este futbolero cartucho encerraba en su versión para los 16 bits de Nintendo. Pues bien, no ha pasado ni un mes y ya toca sacar a la luz las interioridades del mismo título, pero **para Mega Drive.**

De nuevo vuelven a nuestras deportivas páginas unos jugadores muy especiales, capaces de realizar con el balón en sus pies auténticas genialidades. Pueden, por ejemplo, **convertir la pelota en una bola de fuego** cuando rematan a puerta, **o ajustar al poste con un increíble efecto** un lanzamiento que parecía se iba a marchar hacia el banderín de córner. Así, hasta **nueve jugadores especiales** se irán incorporando a vuestro equipo a medida que vayáis superando rondas eliminatorias, en vuestro intento de **adjudicaros los diferentes títulos continentales** que están en disputa.

Por lo demás, los partidos pueden ser amistosos o "a muerte" en el modo torneo, tienen una duración **entre 1 y 15 minutos**, y discurren en campos con **cuatro superficies** diferentes, pudiendo elegir entre **51 selecciones mundiales**. En fin, como podéis ver, un cartucho que ofrece muy pocas diferencias con respecto a la versión para la Super.

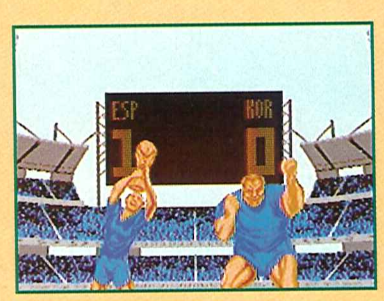
Positivos

+ La presencia de jugadores con cualidades especiales, que son los encargados de poner las notas divertidas y espectaculares.
+ La posibilidad de elegir entre 51 selecciones diferentes.

Negativos

- El pésimo sonido ambiente.
- No se pueden establecer tácticas, ni colocar a los jugadores en el campo.
- Los movimientos de determinados jugadores son algo chapuceros.





Lógica la alegría por la consecución del título. Ha costado trabajo, pero por fin se puede alzar uno de los cinco trofeos que hay en juego.



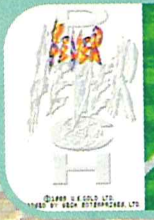
Uno de los delanteros con estrella le pegará tan fuerte al balón que lo convertirá en una bola de fuego casi imparable para los porteros.

No tan divertido como jugable

*Mucho me temo que «Fever Pitch» de Mega Drive, al igual que ocurriera con su homónimo de Super Nintendo, **tampoco se va a situar en la cúspide de los juegos futbolísticos** tal y como deseaba su creadora, la dorada compañía americana **U.S.Gold.***

*El **elevado grado de jugabilidad** y la presencia de unos jugadores especiales que dan **cierto toque de originalidad al cartucho**, no son argumentos suficientes para encumbrar a «Fever Pitch» al sobresaliente, y ni siquiera al notable alto. Para empezar, **no consigue enganchar lo suficiente**; y para seguir, se detectan importantes deficiencias en los sonidos, en algunos movimientos de los futbolistas y, por encima de todo, **en los menús**, que salvo a la hora de elegir equipo, ofrecen muy pocas opciones.*

El Enmascarado





Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
84	78	75	84	80	80

PRIMER CONCURSO

Sega y Hobby Consolas quieren premiar tu creatividad. ¿Has visto la publicidad de Saturn? ¿Serás capaz de crear una frase ingeniosa sobre Saturn de este tipo? Pues pon en marcha tus engranajes mentales y gana una de estas 5 SATURNs que esperan sentir pronto la electricidad por sus circuitos .

¿Qué cómo participar? Necesitarás una pequeña dosis de lectura para contestar a la pregunta del mes (acuérdate de cupón de julio), una gran dosis de creatividad (hay que ser uno de los 5 mejores), y un poquito de paciencia (tendrás que enviar los dos cupones). Pero todo gran premio requiere su tiempo.

BASES PRIMER CONCURSO PUBLICITARIO SEGA

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen los 2 cupones de participación que aparecen en los números de julio y agosto (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas y las frases que envían a Concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; CONCURSO PRIMER CONCURSO PUBLICITARIO SEGA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Los participantes tendrán que responder a las preguntas de julio y agosto en los dos cupones de participación y enviar LOS DOS CUPONES juntos para participar. Sólo se admitirán 3 propuestas de frases por cupón.

3.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

4.- La elección de los ganadores, será realizada entre el Departamento de Márketing de Sega y la redacción de Hobby Consolas entre los días 5 y 10 de septiembre de 1.995.

5.- El Primer Premio será una consola SEGA SATURN , con cartucho MPEG, sistema operativo Photo CD, el juego Daytona USA y un Arcade Racer. Los ganadores del Segundo, Tercer, Cuarto y Quinto Premio, recibirán, cada uno, una SEGA SATURN. Además, los primeros 20 clasificados recibirán un pin y una camiseta de Sega Saturn. La frase ganadora será utilizada por Sega para su publicidad del mes de diciembre, sin que por ello haya de pagar ningún tipo de derechos de autor al ganador. Los premios no serán canjeables por dinero.

6.- Las frases ganadoras y los nombres de sus autores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS y además se notificará mediante carta a los ganadores.

7.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PROUCTS.

¿Quiénes de los que ahora están leyendo esto serán los ganadores? La respuesta está en tu ses

PUBLICITARIO SEGA



1er. PREMIO: Una Saturn con cartucho MPEG, sistema operativo Photo CD, el juego Daytona USA y un Arcade Racer



2°, 3er., 4° y 5° PREMIO: Una Saturn

Además, los 20 primeros clasificados serán premiados con pines y camisetas de SATURN

La Pregunta del mes de agosto es:

¿Cuál será el título de la versión mejorada de «Virtua Fighter»?





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN AGOSTO nº2

Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARBONELL
Dirección C/JUAN RAMON JIMENEZ Nº 13
Localidad PLASENCIA
Provincia CACERES C.Postal 10600 Teléfono 41-37-28

RESPUESTA A PREGUNTA AGOSTO:
VIRTUA FIGHTER REMIX

Las frases que envío a concurso son:



Telefono rojo

¡Hola amigos! Debido a los días en que nos encontramos, me gustaría daros unos consejos, si es que ya no es demasiado tarde. Si estáis leyendo estas páginas tumbados al borde de la piscina, tened cuidado, porque un amigo vuestro está a punto de salpicaros y de empapar la revista de arriba a abajo. Y si estáis en la playa, no os fiéis de vuestra prima y de la pala de arena que lleva en la mano. Y si os encontráis tumbados en la hamaca del chalet y vuestro hermanito está cerca con la pelota de turno, apartaos a tiempo. En fin, seguid disfrutando de la revista y de las vacaciones. Un saludo de Yen. Y ya sabéis que podéis escribirme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Bombardeo de dudas

Hola Yen, entre otras cosas me pregunto cómo no estallas con tantas dudas. Pero bueno, vayamos con las preguntas "de verdad":

1- ¿Cuál es mejor técnicamente, la Atari Lynx o la Game Gear?

La Atari Lynx supera a todas las portátiles actuales, aunque por desgracia se vio arrastrada por la caída de Atari.

2- ¿Los juegos que salgan para Mega CD 32X explotarán la tecnología del CD o sólo lo utilizarán para dar vueltas a lo mismo?

Los que han salido hasta ahora lo único que hacen es aprovechar la capacidad gráfica de 32X para incluir imágenes de video digitalizadas. Eso sí, son juegos nuevos, diferentes, que no se conforman con reeditar viejos títulos, si es a lo que te refieres con lo de dar vueltas a lo mismo.

3- ¿Se puede hacer para Mega CD un juego como el «Ridge Racer» de Namco?

Se podría hacer algo parecido, pero no un «Ridge Racer». Las limitaciones del Mega CD son por un lado las impuestas por Mega Drive (procesador, número de colores...) y por otro las impuestas por él mismo (un lector de simple velocidad es algo más que lento).

4- ¿Qué son texturas?

Es una técnica que se utiliza para dar sensación de realidad. Gracias a las texturas, superficies en principio planas pueden dar la sensación de ser rugosas al tacto. Las texturas consiguen que los gráficos poligonales parezcan menos fríos y más reales, como, por ejemplo, el caso de «Daytona USA» o «Ridge Racer».

5- ¿Cuáles son las desventajas de los CD's con respecto a los cartuchos?

El tiempo de acceso a los datos es más largo en los CD's. Esto se puede compensar con una gran memoria "caché" en la consola.

6- Para tener una idea de la memoria de un CD, ¿cuántos juegos cabrían en un disco?

Cabrían unos 300 juegos de 16 megas.

7- ¿Por qué cuesta tanto dinero traducir los juegos al castellano?

Como ya explicaron mis compañeros en un reportaje, la labor de traducción supone una reprogramación de muchos aspectos del juego.

8- ¿Por qué se producen parpadeos en ciertos juegos y por qué se ralentizan?

Los parpadeos se producen cuando hay más sprites en pantalla de los que puede mover la máquina. Las ralentizaciones son también por problemas de exceso de información.

9- ¿Bajarán a largo plazo los precios de los juegos de Mega CD? ¿Por qué son más caros de lo que se dijo en un principio?

Bajar terminarán bajando. En un principio se dijo que los juegos de CD iban a ser más baratos, porque el soporte es mucho más barato que un cartucho. Sin embargo, las compañías han preferido aumentar su margen de beneficios a contentar al usuario. Su excusa (válida a veces) es que la programación de juegos más complejos es también más cara.

Janett González Villamarín (Tenerife)

Mucha vida por delante

Hola Yen, tengo una Game Boy y una Super Nintendo y unas cuantas preguntas:

1- ¿Qué son en realidad la Sega Saturn, la Jaguar y la Ultra 64? ¿Son sólo consolas más perfeccionadas?

Es una buena pregunta y tienes toda la razón, no se trata ni más ni menos que de consolas muy perfeccionadas. Son máquinas para jugar, con tecnología punta y precios que asustan.

2- ¿Le queda mucha vida a Game Boy y Super Nintendo?

A Game Boy le queda mucha vida, ya que no hay sustituto, por ahora, para ella.

Super Nintendo tendrá una vida tan larga como así lo quiera Nintendo y el resto de compañías desarrolladoras. Desde luego, los lanzamientos que ha anunciado Nintendo para después del verano («DKC», «Killer Instinct») pueden alargar aún más la vida de su 16 bits.

3- ¿Es verdad que hay un accesorio para Super Nintendo con el que se ven los juegos de la portátil en color?

No estás muy puesto, colega. Existe un aparato que permite ver los juegos de Game Boy en Super Nintendo, añadiéndoles colores. Se llama Super Game Boy.

Iván Pérez (La Coruña)

Un idioma descendido a dialecto

What's up Yen San! Me gustaría que me contestases a esta carta. Tengo una Super Nes y... vamos al grano

1- ¿«Killer Instinct» o «Mortal Kombat III» para Super NES?



Sinceramente, cuando tenga la oportunidad de jugar con ellos te contestaré. No tengo una bola de cristal. Si me permites una elucubración, «Killer Instinct» tiene la ventaja de ser totalmente nuevo y no venir ya precedido por dos juegos de semejantes características.

2- ¿Crees que cuando salga Ultra 64 la Super Nintendo se quedará como Romminger en el Tour 94?

Como he dicho mil veces, es ley de vida que las 16 bits se queden atrás. Ahora, el tiempo que esto tarde en ocurrir es algo que no te puedo resolver con una ley matemática exacta. Dos años, tres...

3- ¿Para cuándo crees que saldrá «Secret of Mana 2»? ¿Será tan bueno como parece? ¿Saldrá en nuestro precioso dialecto?

No tengo ni idea, porque el juego todavía no ha salido ni siquiera en los Estados Unidos. Pero sí, es tan bueno como parece. Por cierto, aunque no sé si saldrá en castellano, lo que sí sé es que no se trata de un dialecto, sino de un idioma.

4- En el «Equinox» estoy atascado en el mundo de Atlena, en un lugar donde hay un demonio giratorio. Si bajo me come, y no tengo hechizos que lo destruyan por completo. Ayúdame.

Debes tener una magia que se llama algo así (hablo de memoria) como Damage. Aunque a ti te parezca lo contario, esta magia causa mucho daño al monstruo, pero para destruirlo te hará falta utilizarla tres o cuatro veces.

5- ¿Cómo es la vida currando en Hobby Consolas?

Aunque no lo creas, es algo así como vivir debajo de un volcán en erupción. Los que estén mal de los nervios, abstenerse.

Omar Sagoc (Madrid)

Recreativas en la Saturn

Hola Yen, he oído hablar de una nueva placa de Sega llamada Titan:

1- ¿Es verdad que facilitará las conversiones de recreativa a SegaSaturn?

Sí. Las características técnicas de ambas placas son muy parecidas. Se especula sobre la posibilidad de que la entrada de cartuchos de Saturn sea, precisamente, para los juegos de Titan, facilitando así aún más su conversión.

2- ¿Podrá aumentar la actual capacidad de polígonos de la Saturn?

No es nada adicional que potencie la Saturn. Simplemente es una placa de recreativa con características, como ya te he dicho, muy similares a las de la placa de Saturn.

3- ¿Para cuándo «Sega Rally» y «Virtua Fighter II» para Saturn?

A partir de diciembre tendremos sus fechas exactas de lanzamiento, ya que para entonces pueden estar a la venta en Japón.

4- ¿Es verdad que van a sacar un «Virtua Fighter III»? ¿Saldrá para Saturn?

Sí, habrá un «VF III» para recreativas, que posiblemente sea convertido para Saturn. Pero para confirmarlo habrá que esperar un poco más todavía.

Un desconocido de Sabadell.

Nos quedamos sin parque de atracciones

Hola, súper y prodigioso Yen. Soy el poseedor de una Super Nintendo y una Game Boy, y tengo unas preguntas que me preocupan.

1- ¿Saldrá «Theme Park» para Super Nintendo? ¿Cuándo? Y si no sale, ¿por qué?

En contra de lo que algunos puedan decir, «Theme Park» no va a salir en España debido a que la compañía que lo debería distribuir no cree que sea un juego fácilmente vendible.

2- ¿Saldrá algún juego de este tipo para Super Nintendo? ¿Y de estrategia?

Fuera de nuestras fronteras hay cosas como «Sim City», «Front Mision» o «Metal Marines» que pueden tener un parecido, sobre todo el primero, con «Theme Park». Aquí es más difícil encontrarlos, y aparte de algunas cosas estilo «Lemmings» o «Cannon Fodder» no hay mucha más estrategia que elegir. Mega Drive tiene algunas cosas más de este estilo.



3- ¿Qué juegos de rol hay para Super Nintendo?

En España pocos, y no de rol puro. Apunta «Illusion of Time» (en castellano), «Secret of Mana» y «The Legend of Zelda». Más o menos aventureros te quedan «Equinox», «Young Merlin» y poco más.

4- Un colega me ha dicho que saldrá un 32X para Super Nintendo, ¿es verdad?

Nintendo no tiene intención de sacar un aparato como el potenciador de Sega. Su idea es introducir chips especiales en los cartuchos, como el que en su día llevó «Donkey Kong Country» y el que posiblemente incluyan «Killer Instinct» y «DKC 2».

Alberto García (Alicante).

La eleccion no es facil

Hola Yen, soy el feliz poseedor de una Super Nintendo y resulta un follón comprarse un juego. Ahí van mis dudas:

1- Suponiendo que me gustan todos los géneros, incluidos los RPG, ¿qué novedad me recomendarías?

Entre «Hagane» e «Illusion of Time» tienes dos buenas opciones. Eso sí, el primero es dificilísimo.

2- ¿Para cuándo el fabuloso «Obelix»? ¿Te mola? ¿Te lo comprarías?

Es un plataformas fenomenal y con un sentido del humor que sólo podían proporcionar nuestros amigos de Bit Managers. Molar, mola un montón, es largo y muy divertido. Sí, posiblemente me lo compraría.

3- Y ahora el bombón: ¿Para cuándo «Killer Instinct»? ¿Y «Primal Rage»?, ¿Cuál te mola más?

«Primal Rage» saldrá en septiembre y un poco más tarde «Killer Instinct». Me falta jugar a los dos para decidirme, pero en espectacularidad y fiereza andan muy a la par.

4- Cambiando de tema. ¿Qué te parece lo que Nintendo ha soltado de la Ultra?

Me parece que puede perder un terreno importantísimo de aquí a abril del año que viene. Ahora, también pude salirle bien la jugada si sigue potenciado con el mismo entusiasmo su 16 bits.

5- ¿Qué me dices de «Illusion of Time»? «Secret of Mana» me flipó.

Que vas a disfrutar como un enano. Además de ser un juego largo, complejo y con un buen final, es una maravilla disfrutar de sus gráficos y de sus textos en puro castellano

Rafael Moreno (Madrid)



Primero la Saturn...

Hola Yen, tengo una Mega Drive y un montón de dudas que no me dejan dormir.

1- Me quiero comprar una Saturn, pero ¿quién me asegura que va a tener éxito? Y si no venden mucho y dejan de hacer juegos para ella, ¿sería tirar el dinero?

El hecho de que Saturn esté respaldada por una compañía como Sega, garantiza un apoyo suficientemente fuerte como para que la máquina no se hunda, aunque las previsiones de venta no sean las esperadas. Además, ya hay una buena colección de juegos en la calle y otros tantos en proceso. Sega tiene el peso específico suficiente como para mantener e, incluso, imponer su sistema. Otra cosa es que venda tanto como lo hizo con Mega Drive en su momento.

2- ¿Qué juegos saldrán junto a Saturn? ¿Habrá algún pack?

«Virtua Fighter», «Daytona USA», «Clockwork Knight» y «Victory Goal» serán los primeros. Además, «V.F.» irá incluido con la máquina. Para agosto están listos «Myst», «Pebble Beach Golf» y «Panzer Dragoon».

3- ¿Qué me dices de su precio y fecha de lanzamiento? ¿Bajará de precio al llegar oficialmente a España? ¿Y el de los juegos?

La consola, que está oficialmente en España desde el 7 de julio , tiene un precio de 79.900 pesetas, lo que supone una rebaja de 20.000 del ala con respecto a las de importación. En cuanto a los juegos, también han visto reducido su precio, quedándose en torno a las 9.900 pesetas.

4- ¿Y la PlayStation? ¿Tiene más futuro que la Saturn?

El futuro de PlayStation dependerá en gran medida de la campaña de marketing con la que Sony la respalde. Frente a Sega tiene la desventaja de la experiencia, pero por calidad de hardware y software ambas máquinas deberían triunfar. Además, ésta va a tener un precio más asequible.

5- ¿Es verdad que las versiones de Saturn serán clavadas a las recreativas?

Exactamente iguales no, pero sí muy, muy parecidas. Ten en cuenta que, sobre todo en los juegos poligonales, Saturn no es tan potente como las placas recreativas de última generación.

6- He oído que hay tres Saturn distintas. ¿Qué hay de cierto en eso?

Pues todo. Tienes la Saturn de Sega, la de JVC y la de Hitachi. Las tres son de diseño muy parecido y con pocas diferencias. Quizá la que cuente con cierta ventaja es la de Hitachi, que no precisa adaptador MPEG para visionar Video CD.

Luis Ramiro Gómez (Madrid).

...Y luego la Jaguar

Buenas Yen, ¿cómo va eso? Me gustaría que me contestaras algunas preguntas sobre la Jaguar. Me ha dado el flechazo.

1- ¿Qué me dices de la Jaguar en general?, ¿y de sus juegos?

La Jaguar es una consola que supera en muchos aspectos a las 16 bits, aunque sin llegar a la calidad exhibida por PlayStation o Saturn. También cuesta mucho menos dinero. En cuanto a sus juegos, nos encontramos con que son capaces de lo mejor y de lo peor, cosa que en realidad ocurre con todas las consolas. Con Jaguar vas a disfrutar de una atractiva mezcla de juegos de última generación y de otros tradicionales. Vamos, que no te faltará de nada.

2- En caso de que me pille la Jaguar, ¿me recomendarías comprar el CD?

Es una buena opción para más adelante. La capacidad del CD permite juegos más potentes e impactantes que los de cartucho, pero no tiene porqué ser una compra simultánea. Puedes explotar primero la consola sin más y luego buscar en el CD nuevas experiencias, tanto de juego como multimedias.



3- ¿Pasarán algún juego de cartucho a CD para que tenga más calidad?

No, en principio los juegos de cartucho son de cartucho, y los de CD de CD. De este modo te aseguras que el CD aporte de verdad cosas nuevas a tus juegos y no repita lo ya visto.

4- ¿Qué periféricos sacarán para Jaguar?

Muchas cosas, como ya pudiste leer en un reportaje elaborado por mis compañeros. Pero lo más atractivo, sin duda alguna, será el casco de Realidad Virtual que se presentó ya de manera oficial en el E3 de Los Angeles.

5- El pad de la Jaguar tiene una forma un poco rara, ¿no es un poco difícil jugar con este mando? ¿Sacarán otro más manejable? Y esa tarjeta que se pone en el pad, ¿dónde viene?, ¿cómo funciona?

Tiene una forma rara, debido a esa especie de teclado que tiene en la parte baja, pero es muy cómodo de manejar y no da problemas ni a la hora de agarrarlo ni a la hora de jugar. Esa tarjeta que tú dices viene incluida con los juegos que la requieren. Es una plantilla que se coloca sobre los botones inferiores para que sepas a qué corresponde cada botón. Por ejemplo, «Alien Vs Predator» incluye tres distintas.

Jesús Maestro (Madrid)

Las maquinas no se puntuan

¡Hola Yen!, es la segunda carta que te envío para que me contestes ciertas dudillas:

1- ¿Por qué Nintendo ha lanzado «Killer Instinct» en Super Nintendo? ¿No crees que esto hará disminuir las ventas del juego de Ultra e incluso de la consola?

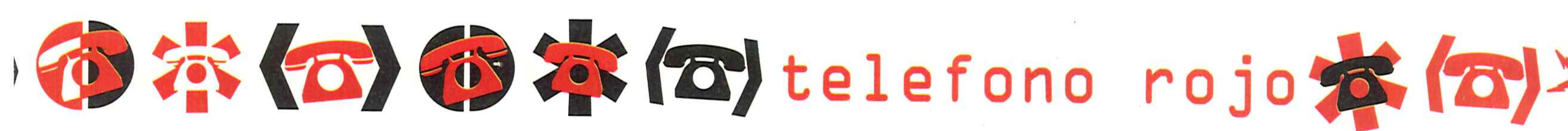
Si Ultra 64 saliera en Navidad, la salida de «K.I.» para Super Nintendo podría pisarle el terreno. Pero Ultra no sale hasta abril, lo que puede dejar a Nintendo en muy mala situación con respecto a otras máquinas que salen antes.

La maniobra puede salirles redonda. Por un lado el usuario de Nintendo se sentirá tentado a no cambiar de máquina, ya que la suya le ofrece juegos impactantes. Y por otro, hace pensar que si la Super tiene juegos así, ¿qué no tendrá Ultra?

2- No te cachondees, pero nunca he jugado a ningún juego de rol. ¿Me voy a poner histérico si pruebo con «Illusion of Time»?

No me cachondeo, pero pienso que te has perdido una gran fuente de diversión.

Iniciarte en el rol con ese cartucho va a ser muy positivo, ya que no tiene demasiadas "trampas", va acompa-



ñado de un libro de pistas (no lo consultes hasta que no te atasques de verdad), y además está en español.

3- ¿Qué nota le pondrías a PlayStation y Saturn?

Sería absurdo puntuar las máquinas, a mí lo que me importan son los juegos. Si los juegos son buenos, la máquina es buena; si los juegos son malos, la máquina no vale nada. En ambos casos hay buenos juegos y juegos regulares. El tiempo se encargará de puntuarlas.

4- ¿Por qué 3DO saca tantos modelos de sí misma cuando a España no ha llegado ni el original?

Lo mismo podrías decir de Saturn. La cuestión es que el mercado español no es importante, y donde se tienen que probar las máquinas es en Japón y en USA. Después, ya veremos.

Herman Barril (Barcelona)

Shining Force hace estragos

Querido Yen, soy un chico de 15 años que tiene una Mega Drive y unas pocas cuestiones.

1- Este verano me voy a Estados Unidos y ya sé que los juegos no son compatibles. Pero, ¿hay alguna manera de que lo sean?

Hay varios adaptadores que permiten el funcionamiento de juegos NTSC en consolas PAL. Sin embargo, algunos cartuchos ya vienen protegidos contra este tipo de adaptadores, por lo que no tienes garantía de que funcionen los juegos que compres fuera.

2- Tengo el «Shining Force 2», y después de matar al Kraken llego a la cueva donde una anciano me dice que puede llevarme de nuevo a la isla. Pero cuando llega a la puerta mágica, no la puede abrir. ¿Qué hago?

Esas puertas se abren al final del juego, así que por ahora olvídalo. Lo importante es que sigas hablando con él hasta que decida seguirte. Él podrá abrir una puerta del viejo vestíbulo, al norte de Hassan, donde te aguarda un objeto imprescindible a la hora de visitar a Mr Rhode.

3- Hablando del mismo juego, ¿para qué sirve el Quick Ring? ¿Y la piedra de Mitril?

Este anillo hace que el personaje que lo posee recupere antes su turno de movimiento. El Mitril es el metal con el que se construyen las ramas más poderosas. Tienes que dárselo a un herrero famoso por forjar este tipo de armas, pero no podrás encontrarlo hasta casi el final del juego.

4- Después de cargarme a Kraken, llego a un castillo donde un robot me hace huir. ¿Qué tengo que hacer?

Esta pregunta está encadenada con la segunda. Cuando consigas que el viejo te siga y te abra la puerta de las ruinas, hallarás un tablón de madera. Si colocas el tablón sobre el árbol de la plaza del pueblo, se abrirá una puerta secreta tras la que encontrarás la Espada de Aquiles. Con esta espada ya puedes atacar a Taros, ese robot al que tanto miedo tienes.

Alberto (Madrid).

Todo Sega en Santander

Hola Yen, tengo la Mega Drive y tres dudas que espero me puedas aclarar.

1- En el «Soleil» he conseguido las tres medallas, tengo la espada sacra, he estado en el cielo y he derrotado al dragón . He recorrido todo el mapa y la gente no deja de decirme que está nevando en Iris, ¿qué debo hacer? También he oído algo sobre un ciclón, pero tampoco sé cómo hallarlo. ¿Me podrías ayudar?

Debes ir a Iris e investigar tú mismo lo de la nieve. ¿Recuerdas la flor que te hablaba de la adivina junto a un enorme cráter? Bien, ve a esa pantalla, habla con la flor y colócate justo encima del cráter. El torbellino saldrá del agujero y viajarás al pasado. Que te diviertas.

2- ¿Dónde puedo conseguir nuevas atracciones y tiendas en «Theme Park»? ¿Qué es eso del menú rápido?

La única manera que tienes de conseguir más atracciones es dedicando dinero a la investigación. El menú rápido permite que con sólo pulsar el botón C se despliegue ante ti la lista de comercios o atracciones que están disponibles.

3- ¿Por qué no llega a Santander la revista Todo Sega? ¿Cómo la puedo conseguir?

No sé la razón de que no llegue a Santander y, la verdad, me extraña mucho. Te recomiendo que llames a nuestro departamento de suscripciones, donde te informarán acerca de dónde la puedes conseguir o de si te conviene suscribirte para poder recibirla en casa todos los meses.

Saúl del Olmo (Santander)

No son tan fragiles como dicen

Hola Yen, tengo 15 años y unas preguntas muy importantes que hacerte.

1- Me han dicho que ciertas consolas como la Saturn, PlayStation y compañía no tienen casi protecciones y al más mínimo golpe se te pueden estropear. ¿Es eso cierto?

Si piensas ir pegándolas mamporros contra el suelo y las paredes, es fácil que se te rompan. Son máquinas delicadas, pero eso no quiere decir que sean de cristal, ni que si pegas un puñetazo en la mesa se vayan a cascar. En lo que sí hay algo de cierto es en que tienen aspecto de ser más frágiles que las 16 bits, quizá también por la impresión que provoca tanto su precio como las expectativas creadas en torno a ellas. Pero no te preocupes, son tan delicadas como cualquier otro aparato electrónico que tengas en tu casa.

2- ¿Para cuándo sacarán «Killer Instinct» para Super Nintendo? ¿Será bueno o, por el contrario, resultará decepcionante?

Saldrá en septiembre. Yo he visto un vídeo que me ha gustado mucho, pero todavía no he tenido oportunidad de probarlo.

3- ¿Saldrá el «Mortal Kombat III» para Ultra 64 o Super Nintendo?

Para Ultra no va a salir. Nintendo tiene un acuerdo con Williams en virtud del cual Williams sólo puede versionar para Ultra los juegos que utilicen tecnología Ultra, y «Mortal Kombat 3» no la utiliza. Eso sí, Super Nintendo tendrá su ración de sangre.

4- El «Street Fighter The Legend», ¿tendrá todos los luchadores del «Super S.F.II» o sólo tendrá los del primero?

Recogerá personajes de todo el universo «Street Fighter», desde Birdie y Adon, del juego original, a Akuma, pasando por Ryu, Chun Li o Bison. Habrá también dos nuevos luchadores: Nash, amigo de Guile, y una jovencita con malas pulgas conocida como Rose. También encontrarás héroes de la saga «Final Fight», como Guy y Sodom. Como ves, va a estar bien servidito en lo que se refiere a protagonistas.

Rafael Cáceres (Madrid).





EL DIBUJO DEL MES

Juan Naranjo Torres, de Madrid, se disculpaba en su carta del pequeño tamaño que tiene este dibujo. Claro que entendemos que dibujar en ordenador es más complicado que hacerlo con lápiz y papel. Aun así, es nuestro dibujo del mes por lo bien hecho que está.

PROTA TÚ



José Antonio y Sofía Olmedo, de Madrid, son dos hermanos de 9 y 3 años respectivamente. No hemos podido resistir la tentación de que aparezcan juntitos y en armonía. Y nos hemos decidido por "vestirles" de Link y el hada que le ayuda.

La mascota del mes

Este mes nuestra mascota ha viajado desde la localidad alicantina de Villena. El papá de la criatura, que por cierto tiene cara de pocos amigos, es Bernabé Ferriz Blanquer



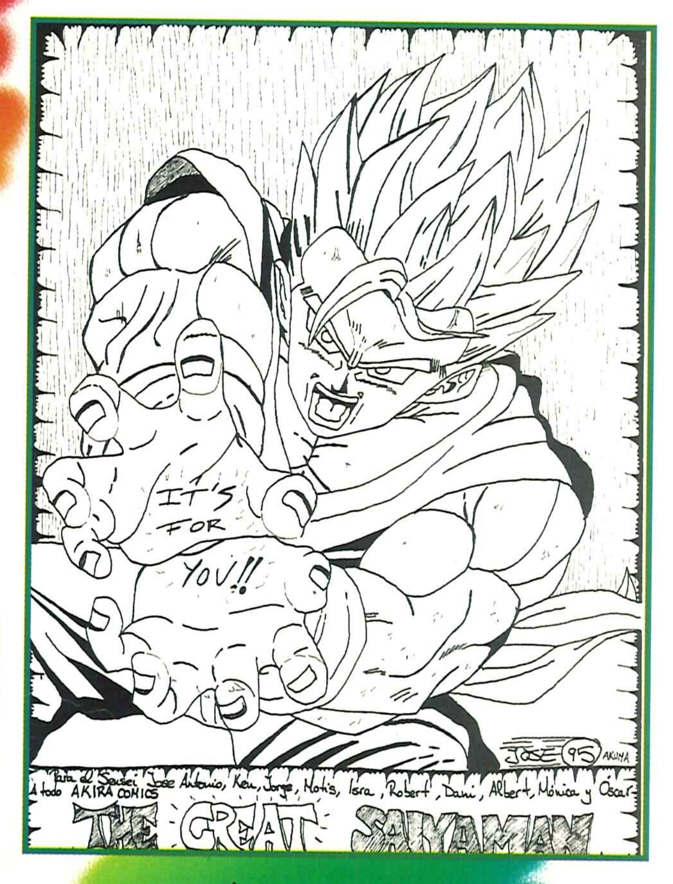
Raúl Palancar Rodríguez es un forofo del baloncesto de los chicos de la Warner.



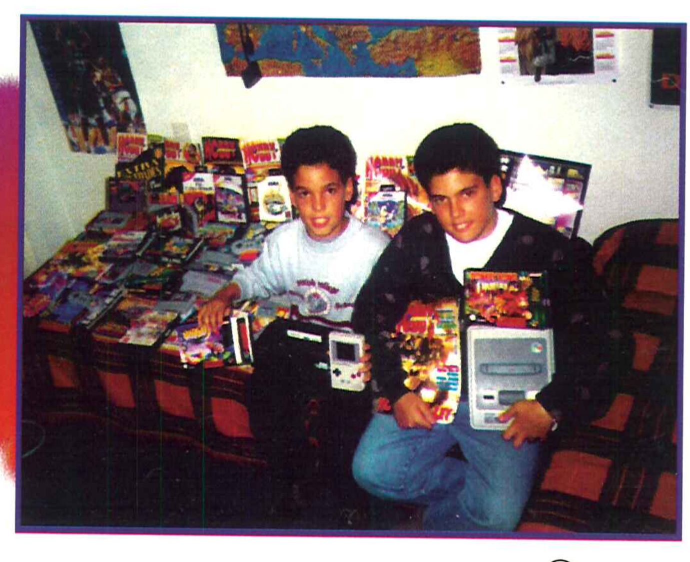
Según Yago García, de La Coruña, esto le pasa a Mario cuando otros personajes se cuelan en su juego.

Cándido Soria, de Salamanca, no dibuja, pero se le da de vicio hacer collages.





José Antonio Piélagos Bouzas es de Madrid, y nos ha enviado a Goku en blanco y negro, pero en pleno ataque de furia.

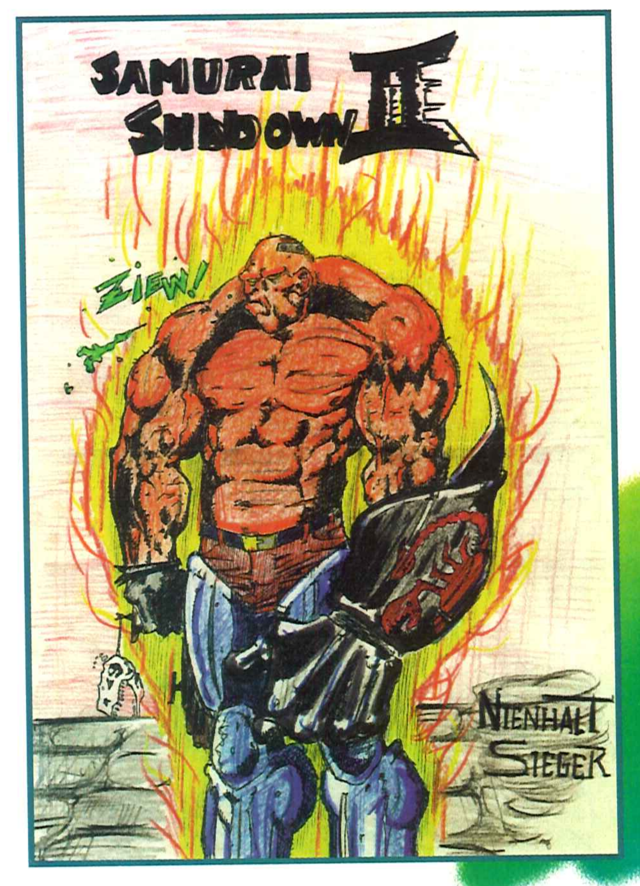


Carlos y Luis Miguel Crespo son de Barcelona, y con esta foto nos muestran cuál es su gran afición.

¡Qué Locura!



Este primer plano de Earthworm Jim llega desde Cádiz y se lo debemos a Laura Portillo.

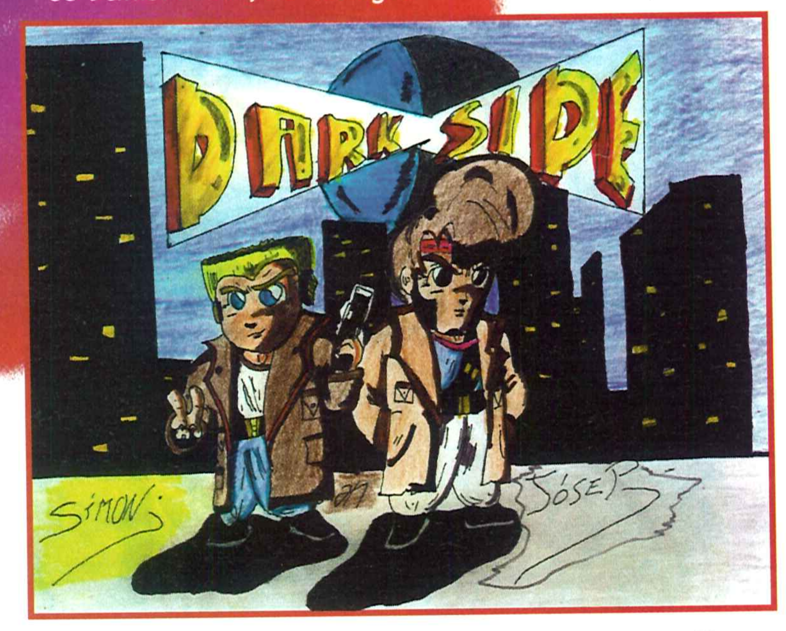


Al autor de este fortachón de brazo metálico se le ha pasado poner su nombre y dirección en el dibujo.



David Soto Brown nos ha enviado desde Palma de Mallorca a Feixopeix y Octogoman, dos superhéroes de su propia cosecha.

Ellos son Simón y Josep, unos cazarrecompensas, y su autor es Daniel Bravo, de Málaga.



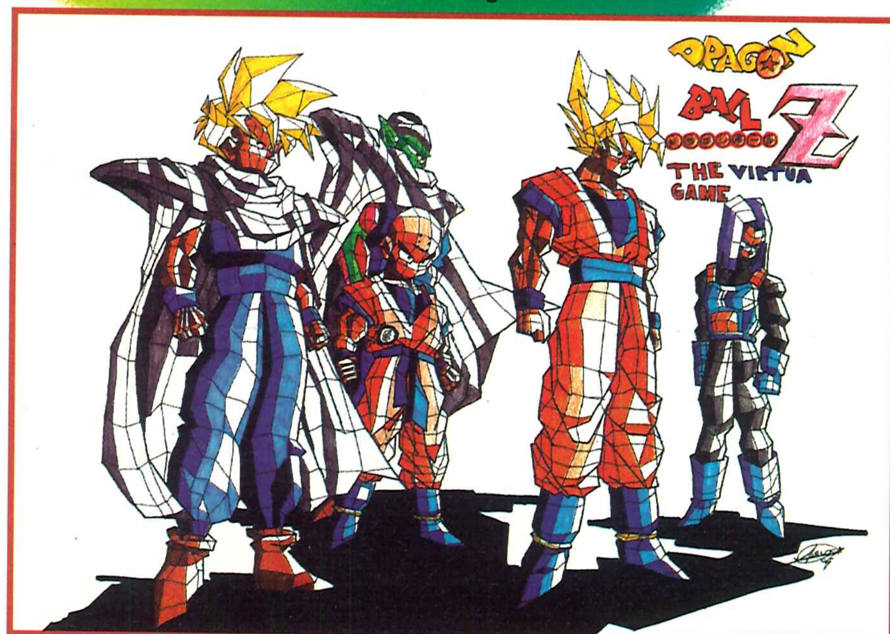


Fatal Fury en pleno os saluda de parte de Hilario Bautista Ruiz, de Torre del Mar.

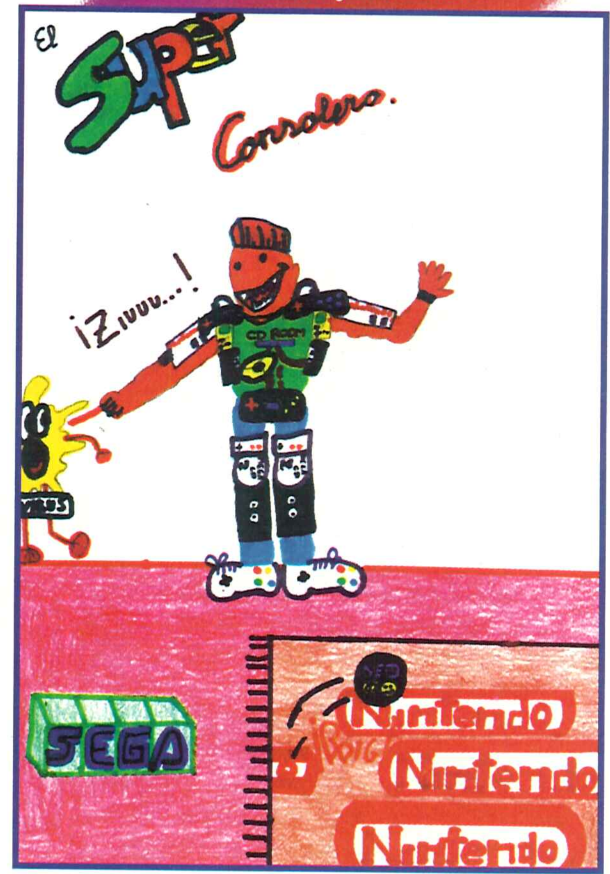
Raúl Rioja Pérez, de Santa Pola (Alicante), nos ha mandado al poderoso Super Vegeta.

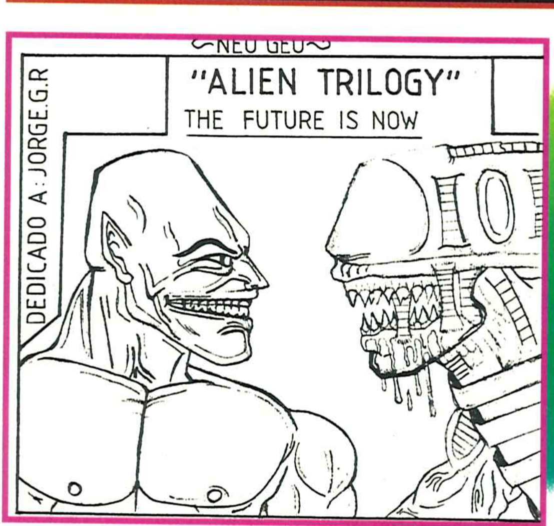


Según Carlos A. Calvo, la era poligonal ha alcanzado a los chicos de «D.B. Z», que ya tienen su "virtua game".



Pascual Torrent, de Torrent (Valencia) nos envía este curioso personaje creado con mandos y consolas.





Rodrigo Stehr Mendaña nos ha enviado desde Vigo este dibujo dedicado de «Alien Trilogy».

LASERS

LOS PITUFOS

PASSWORDS:
Estos passwords sirven tanto para el juego de Mega Drive como para el de Mega CD.Toma nota:

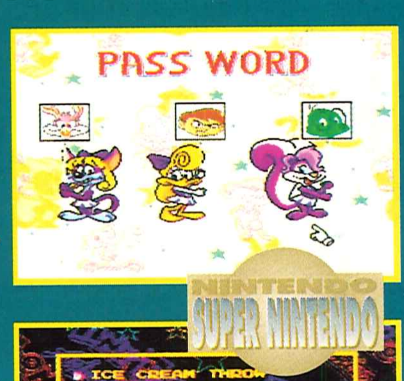
PITUFINA	FORZUDO	GOLOSO	PAPA PITUFO
BROMISTA	FILOSOFO	PAPA PITUFO	PITUFINA
FILOSOFO	BROMISTA	FORZUDO	GOLOSO





TINY TOONS WACKY SPORTS

PANTALLA ESPECIAL:
Vé a la pantalla de passwords e introduce Babs Bunny, Montana Max y Bookworm. Presiona A para introducir el passsword, e inmediatamente pulsa B. Elige un personaje sin soltar B y una nueva pantalla de opciones aparecerá ante tus ojos.



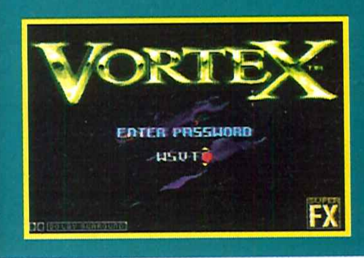


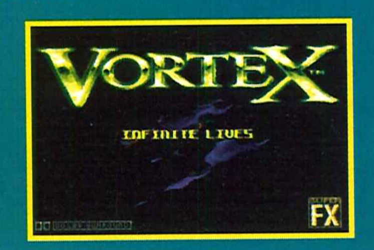
VORTEX



MÁS QUE SIMPLES PASSWORDS:
Te ofrecemos cuatro passwords que te darán muchas ventajas.

JTTSJ	Vidas infinitas
CTGXF	Elección de nivel
HVZSM	Invencibilidad
WSVTQ	Ammo infinito





SUPER STREET FIGHTER II

TODOS CON EL MISMO LUCHADOR:
Entra en la opción GROUP y pulsa en el segundo pad A, B, A, B, A, B, B, A. Si el truco funciona, oirás el grito de Vega. Ahora podrás elegir al mismo personaje ocho veces.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

VERSION 2600:
En la pantalla del título, mientras que el Bomberman da vueltas alrededor de la palabra START, pulsa rápidamente SELECT, A, A, A, A, A, A, SELECT. Esto te introducirá de manera automática en la antigua versión de Atari 2600. Tendrás 3 vidas para completarlo, y si no lo consigues, volverás a la pantalla del título.



CONTINUACIONES INFINITAS:
Tan pronto como aparezca la pantalla de continuación, pulsa START en el primer pad. Si lo has hecho correctamente, tendrás 9 continuaciones.
Esto mismo lo puedes repetir tantas veces como quieras para tener infinitas continuaciones.



& PHASERS

NBA JAM T.E.



PERSONAJES SECRETOS
Tienes que colocar las iniciales que ahora te damos y luego pulsar los botones que ponemos entre paréntesis. Mucho cuidado que la cosa es complicada.

BILL CLINTON:
- C (START+A),
- I (CUALQUIER BOTÓN),
- C (START+B)



LARRY BIRD:
- B (START+A),
- R (START+Y)
- D (START+A)



MASCOTA GORILA:
- G (CUALQUIER BOTÓN),
- O (START+B),
- R (START+B)



HILARY CLINTON:
- H (CUALQUIER BOTÓN),
- C (START+B),
- ESPACIO VACÍO (CUALQUIER BOTÓN)



AZZY JEFF:
- J (START+Y),
- A (START+A),
- Z (START+A)



PRÍNCIPE CARLOS:
- R (START+B),
- O (START+A),
- Y (CUALQUIER BOTÓN)



THEME PARK

UNA FORTUNA NADA MÁS EMPEZAR:
Introduce como nombre de propietario "ZARKON" y comenzarás el juego con un capital de 10 millones para que los gastes como quieras.



MORTAL KOMBAT II



ALGO INTERESANTE:
Para comenzar en Jade, presiona dos veces DIAGONAL ARRIBA DERECHA cuando el personaje pase junto al signo de interrogación de la montaña Mortal. Y si presionas STAR/ABAJO cuando la cara de Toasty aparezca, te llevarás una sorpresa.

LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY

PITFALL

7E021E0X Elección de nivel (0-A).
7E00C003 Vidas infinitas
7E10C190 Energía infinita.
7E025301 Súper salto.
7E00A863 Infinitas slingshot.
7E028A02 Vidas infinitas en 82 version.

RISE OF THE ROBOTS

7E063948 Tiempo ilimitado.
7E0F4A45 Energía infinita para el primer jugador.
7E109845 Energía infinita para el segundo jugador.
7E10300X Seleción de nivel (0-6).

SHAQ FU

7E061F08 Número de créditos infinitos.

SKY BLAZER

7E1F0003 Vidas infinitas.
7EF80105 Energía infinita.
7E1F0B0X Selección de armas.
7E1F0D08 Energía infinita para la Super Weapon.
7E1F0EXX XX es el número de los cristales.
7E003C01 Comenzar el juego rápido.
7E050206 Camino resbaladizo.



TOUGHMAN CONTEST



PASSWORDS MUY INTERESANTES:

Lógicamente has de ir a la pantalla de PASSWORD e introducir cualquiera de estos passwords para comprobar lo que pasa:

RUBE
FQSTER: la sombra de tu enemigo
2LT: vence a tu enemigo tres veces para ganar
MAXX: no sufres daños
HYPER: doble velocidad.



GLOBAL GLADIATORS

SELECCIÓN DE NIVEL:

En el menú de opciones, presiona IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., IZQ., IZQ., DRCH., DRCH., IZQ., DRCH. mientras iluminas la décima opción.



THE LION KING

INVENCIBLE:

Si introduces correctamente en la pantalla de opciones esta combinación: B, A, R, R, Y, aparecerás en una nueva pantalla de opciones en la que podrás elegir la fase donde empezar y ser invencible.





HAGANE

VIDAS INFINITAS:

Accede a la pantalla de configuración y escucha las músicas 9, 8, 7 y 6 por este orden. Si lo has hecho correctamente, recibirás tu recompensa.



CÓDIGOS ACTION REPLAY

PITFALL

FF3EC50004 Vidas infinitas

RISE OF THE ROBOTS

FF10360004 7 ataques y nunca mueres.
FF0E490060 Invencible.



SMURFS

FFF3710004 Vidas infinitas.

SONIC THE HEDGEHOG 2

FFFFB10007 Siempre te podrás convertir en Super Sonic.

SYLVESTER & TWEETY IN CASEY CAPERS

FFFBCB0009 Vidas infinitas
FFFA4F0023 Tiempo ilimitado.

ZERO TOLERANCE

FF0DE00064 Energía infinita.
FF10380068 Infinitas municiones.
FF1040001E Infinitos rockets.

& PHASERS

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

PARA SER CASI INVENCIBLE:
Introduce todos estos códigos completos con el juego pausado:



-Seleccionar nivel:	DRCH., ARRIBA, B, Y, A.
-Energía infinita:	B, ARRIBA, B, B, A.
-Vidas ilimitadas:	ABAJO, A, B.

Si los quieres todos al mismo tiempo, sólo tienes que pausar y presionar DRCH., ARRIBA, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA y B.





STAR WARS

TIEMPO ANULADO:
Pausa en cualquier momento el juego y pulsa IZQ., ABAJO, A, C, ABAJO y ARRIBA.



PARAR EL TIEMPO:
Igual que antes, pausa y presiona ABAJO, B, B, ARRIBA, DRCH., IZQ.



SOUND TEST:
Pulsa ARRIBA, DRCH., IZQ., A, ABAJO y C con el juego pausado.

SEGA MD 32X

HOBBY CONSOLAS

LOS SIMPSON

TERMINATOR 2

LOCOS POR EL WRESTLING

¡PON TU CONSOLA A 200 POR HORA!

SUPER '92

SUPER KICK OFF FRENTE A TODOS

¡Astérix está aquí!

REGALAMOS 1.000 GAME BOY

LEÓN

La familia Addams

OLYMPIC GOLD

SUPER MARIO WORLD

Taz-Mania

CHUCK ROCK

KRUSTY'S Super Fun House

STREET FIGHTER II

World of Illusion

THUNDER FORCE IV

STREETS OF RAGE II

DRAGON BALL

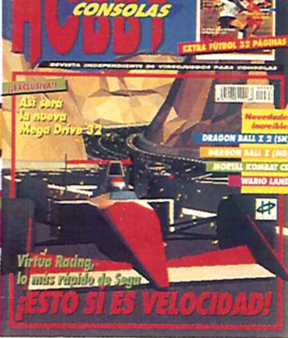
REGALAMOS 100 GAME GEAR

No te quedes atrás















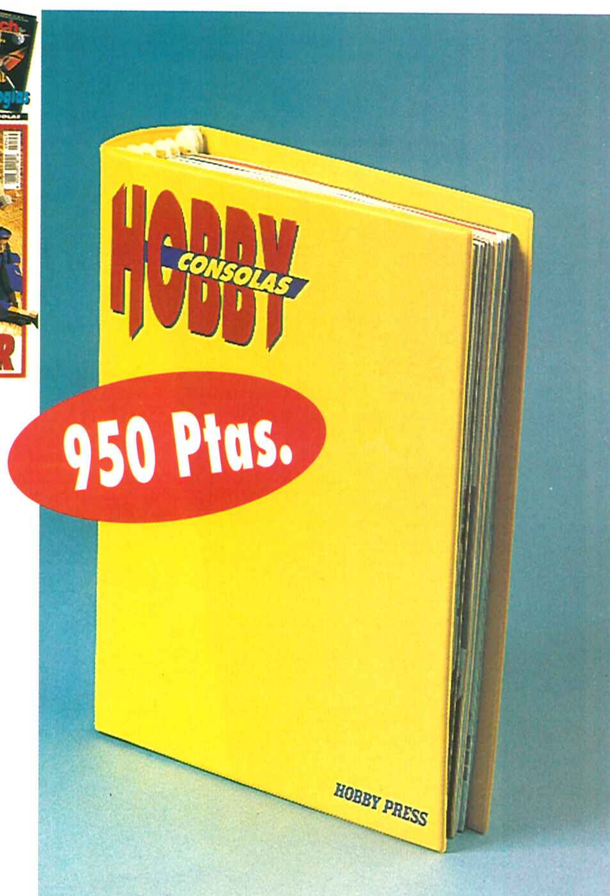
Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos











¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

TRIBUNA ABIERTA

Esta sección está poniendo de manifiesto una cosa que ya sospechábamos: los lectores de Hobby no tienen una única forma de pensar, ni muchísimo menos, sino que hay pensamientos para todos los gustos. Mes tras mes, tema tras tema, se está demostrando en estas páginas. Y esta vez, con el lanzamiento de Saturn como tema central, no iba a ser una excepción. Al fin y al cabo para eso está la Tribuna: para que haya pluralidad de opinión.

Pienso que Sega ha sido muy inteligente al hacer esto. Ha dejado creer a su más directo rival en estos momentos (Sony) que iba a lanzar su Saturn en Septiembre. Ahora mismo, Saturn es la máquina más potente que hay en España, ya que por ejemplo: Atari Jaguar, aunque es una buena consola no es rival para nadie más que nada por problemas de marketing. 3DO, es también una buena consola, aunque su alto precio la hace todavía más inalcanzable que Saturn, y CD-i, no es rival ni para la Jaguar, ya que no es una máquina de juegos, sino que es un aparato multimedia. Por estas y otras razones como el nombre que tiene ya Sega dentro del sector de los video-juegos, hasta la llegada de la versión pal de la Play Station y la Ultra 64, Saturn está destinada al trono del número 1 de los video-juegos.

La Saturn, al lanzar la consola tres meses antes que sus más directos rivales, lo que va a conseguir es que la mayoría de la gente que haya estado esperando a comprarse una consola de última generación, se compre la Saturn. Además no sólo la consla interviene en la decisión del comprador, y esto Sega lo sabe, así que junto con la Saturn, van a llegar un montón de juegos buenísimos como: Virtua Fighter, Daytona Usa, Victory Goal, etc...

El único inconveniente que hay en todo el asunto ya lo sabeis todos, es el mencionado millones de veces, "El precio". Este inconveniente es lo que va a producir que el número de Saturns vendidas baje notablemente. Y digo yo, ¿no podrían bajar Sega el precio de la Saturn a la mitad como ocurre en Japón?, seguro que triplicarían las previsiones de ventas, además conseguirían que la Saturn la tuvieran mucha más gente, por lo que también se venderían muchos más juegos. En resumen: Sega ganaría más dinero y nosotros tendríamos la consola de nuestros sueños.

¿Porqué una consola que en Japon o en EEUU cuesta 40000 pts. en Europa cuesta el doble?

Dicho todo esto, lo único que quiero decir es que Sega está haciendo una mala política, y que cuando llegue el Ultra 64, Nintendo se hará con el control de las consolas, porque seguramente será la mejor consola, ya que será la que tarde más tiempo en salir y la tecnología del entretenimiento crece cada día y sino, sólo teneis que hacer una comparación entre la Mega Drive y la Super Nintendo.

Eduardo Alberto Lopez Murillo

PD: Aprovechando que mando esta carta, os felicito por la revista, y a continuación os pongo algunos aspectos que me gustan, y otros que no me gustan de la revista.

NEGATIVO

1. La sección " La gran ocasión ", a mi parecer una de las más importantes dentro de la revista, en muchas publicaciones ni sale, y en otras sale con una o dos hojas, y no digáis que es por que no hay suficientes cartas, ya que por ejemplo yo mande una carta, y mi fue publicada a los cinco meses, y la última la mandé hace cuatro, y todavía no ha sido publicada, por lo que queda claro el éxito que tiene esta sección entre los lectores.
2. Los dibujos hechos a mano (El juego Fever Pitch) que ponéis en algunas secciones como la de deportes. Quedan bastante cutres.
3. Mucha publicidad y pocas páginas aunque comprendo que no es vuestra culpa y que haceis todo lo posible por comprimir toda la información que hay en el mundo de los video-juegos.
4. Que ya no deis ni suplementos, ni videos, ni posters, ni nada.
5. Que no me regaleis una Saturn con un par de juegos.
6. Los juegos de GB, GG, MD y SN comentados en " Lo más nuevo", bueno no es que sean malos, pero teniendo lo reportajes en las páginas anteriores sobre la Saturn, Play Station y 3DO, digamos que no nos fijamos mucho en esta sección.

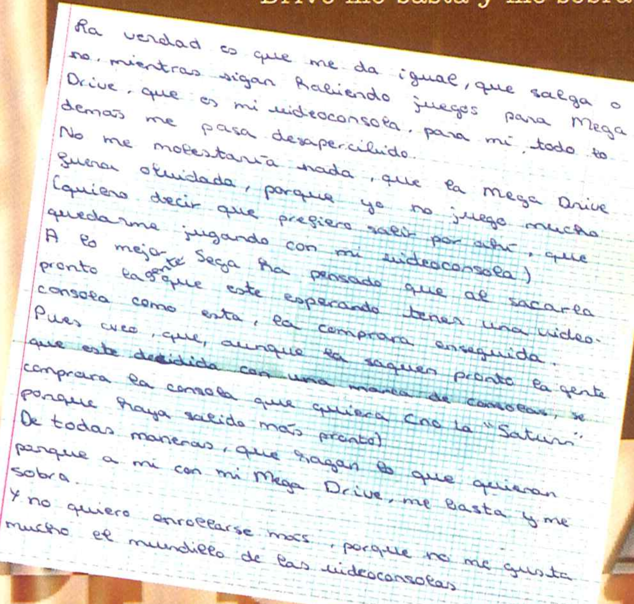
Eduardo Alberto López (Zaragoza)

"Pienso que Sega ha sido muy inteligente al hacer esto. Ha dejado creer a su más directo rival (Sony) que no iba a sacar Saturn hasta septiembre. Ahora mismo, Saturn es la consola más potente que hay en España. (...)

Sega, al lanzar su consola tres meses antes, va a conseguir que la mayoría de la gente que haya estado esperando a comprarse una consola de última generación se compre Saturn. (...) El único inconveniente que hay en todo este asunto, ya lo sabéis todos, es el precio. Este inconveniente va a producir que el número de Saturns vendidas baje notablemente. (...) ¿No podría Sega bajar el precio de Saturn a la mitad como ocurre en Japón? (...) ¿Por qué una consola que en EEUU y en Japón cuesta 40.000 pts, en Europa cuesta el doble?".

Sonia Llatas Piera (Torrent - Valencia)

"La verdad es que me da igual que salga o no. Mientras siga habiendo juegos para Mega Drive, que es mi consola, todo lo demás me da igual (...) A lo mejor Sega ha pensado que al sacarla pronto la gente que esté esperando a tener una máquina como ésta se la va a comprar enseguida. Pero yo creo que el que esté decidido con una marca se comprará la consola de esa marca, aunque Saturn haya salido antes. A mí, con mi Mega Drive me basta y me sobra."


La verdad es que me da igual, que salga o no, mientras sigan habiendo juegos para Mega Drive, que es mi videoconsola, para mi, todo lo demas me pasa desapercibido.
No me molestaría nada, que la Mega Drive fuera olvidada, porque yo no juego mucho (quiero decir que prefiero salir por ahí, que quedarme jugando con mi videoconsola)
A lo mejor Sega ha pensado que al sacarla pronto la gente que este esperando tener una videoconsola como esta, la comprara enseguida.
Pues creo, que, aunque la saquen pronto la gente que este decidida con una marca de consolas, se comprara la consola que quiera (no la "Saturn" porque haya salido más pronto)
De todas maneras, que hagan lo que quieran porque a mi con mi Mega Drive, me basta y me sobra.
Y no quiero enrollarse mas, porque no me gusta mucho el mundillo de las videoconsolas

6 de Julio de 1995

-.TRIBUNA ABIERTA.-

¿Cuál es vuestra opinión respecto a la nueva generación de videoconsolas?

Toda mi vida; a causa de las nuevas generaciones de videoconsolas, he ido cambiando poco a poco. Este es el por qué, de que tenga tres tipos diferentes de videoconsolas. Primero; una Atari 2600. En la que no distinguía la pelota de un juego de golf, de una caja de zapatos aplastada. Más tarde; llegó la master sistem, que se ha quedado en letra minúscula. Y finalmente la gran SNES. Y no siendo ya suficiente, me vienen con eso de la SATURN, ULTRA 64 y otras más.

Al final, pasará como con todas. Al principio, harán mucha propaganda; luego, dirán que para lo que es, es muy barato; inventarán unos cuantos juegos para llamar la atención; y al final desaparecerán sin darnos cuenta.

Por todo esto apoyaré a las 16 bits hasta su extinción. Y esta es mi opinión a favor de las videoconsolas como la SNES y la MD. El precio es bueno; sus gráficos también lo son, y si no, mirad Donkey Kong Country. Y ahora es aún mejor, ya que los precios han bajado notablemente.

En cuanto a la ULTRA 64; no sé a qué esperan. Debían tomar ejemplo de la SATURN. Estoy ansioso por ver si gana la batalla Nintendo o Sega.

Desde el comienzo de Nintendo y Sega; ha habido un enfrentamiento que aún dura. Al principio; Nintendo VS Master Sistem, más tarde; Game Boy VS Game Gear, eliminando la diferencia en cuanto a color com la Super Game Boy; también, la batalla del siglo entre SUPER NINTENDO y MEGA DRIVE. Y por último; ULTRA 64 VS SATURN.

Ahora; no hay tanta lucha como antes. Cuando estabas con Sonic o estabas de parte de Mario. Al menos Sega no tiene a Mario y Nintendo tampoco a Sonic el erizo azul. Pero ahora hay pitufos por todas partes, Earth Worm Jim, Mortal Kombat..A Ahora; en cuanto a elección de juegos, no importa de que videoconsola se trate. Claro que esto es una ventaja.

No es que esté en contra de Sega, pero os recomiendo una Super Nintendo. Claro que si os gusta Sonic; !Marchando una de Mega Drive! Si por el contrario, queréis algo más sofisticado; esperad a que las videoconsolas de la nueva generación bajen los precios.

Firma:

P.D.- Tribuna Abierta es lo más "guay" de Hobby Consolas. En mi casa no entra otra revista.
!HOBBY CONSOLAS FOREVER!

A.P.R. (13 años) Red Scorpion
Ubrique (Cádiz).

A.P.R. Ubrique (Cádiz)

" Toda mi vida, a causa de las nuevas generaciones de consolas, he ido cambiando poco a poco. Éste es el porqué de que tenga tres consolas distintas. Al final, pasará como con todas.: harán mucha propaganda, dirán que para lo que es es muy barata, sacarán unos cuantos juegos para llamar la atención y al final desaparecerá sin darnos cuenta. Por todo esto, apoyaré a las 16 bits hasta su extinción. "

Opino que ha salido demasiado deprisa. Por que pasará
lo mismo con la Megadrive, que salió antes y la fastidió,
porque después vino la super Nintendo (cerebro de la bestia)
y arrase con todo. Pasará como la Saturn, se adelanta
creyéndose que ese mes arrasaran y después vendrá la
Ultra 64 y veremos quién ganará. La Sega siempre
hace lo mismo se adelanta y luego viene la Nintendo y la
pisa; y encima hay cuatro tontos (con perdón) que en-
cima dicen que su consola es mejor y no le llega a la suela
de los zapatos. Con lo que yo me quiero referir es
que la Saturn y los de Sega no os fiéis, porque
la Ultra 64, se va callando pero cuando salga, ya
veréis, vais a temblar y sin Compact Disc, con
cartuchos. Y si tarda es porque tienen un secreto
por hacer, y no porque aún los gráficos son un poco
mierdecitas; Porque pasará lo mismo que la SN que
tardaba. Ya nos sorprenderá la Ultra 64, pero tenemos
que confiar en Nintendo. No vale las excusas gráficas etc.
y la Saturn me gusta mucho. El Virtua Fighters me
encanta y el Daytona USA también. ¡Mucha suerte a
la Saturn! Firma: David

PD. La Revista H.C es la más completa del Mercado y la
+ guay
PD2. La Revista HC debería dar su opinion
PD3. Porfavor publicadme la carta. Merci, Adeu.

David Rodríguez Marí 16 años (Barcelona)

"Opino que ha salido demasiado pronto, porque pasará lo mismo que con Mega Drive, que salió antes y la fastidió. Saturn se adelanta pensando que va a arrasar, y luego vendrá Ultra 64 y ya veremos quién es la que arrasa. Sega siempre hace lo mismo, se adelanta y luego Nintendo la pisa. Y conste que me gustan los juegos de Saturn. ¡Mucha suerte a Saturn!"

Eduardo Hdez Balada (Sant Feliu de Llobregat-Barcelona)

Sega está yendo de mal en peor. Primero fue el fiasco del Mega CD y luego intentaron remediarlo con 32X. Ahora le toca el turno a Saturn. Sega debería saber que porque el Virtua Fighter o el Daytona estén en Saturn, la gente no se va a comprar la consola por eso. Nosotros queremos regularidad y Sega no es un buen ejemplo. Creo que Saturn es uno más de los muchísimos proyectos de Sega que empiezan con buen pie y luego no se aprovechan debido a que los juegos no le van a la zaga."

Amigos de Hobby Consolas, os escribo para comunicaros qué es lo que pienso de
la Saturn y su aparición repentina. Pues bien, yo creo que Sega está yendo
de mal en peor. Primero fue el fiasco del Mega CD y luego intentaron remedi-
arlo con el 32X. Ahora le toca el turno a Saturn. Sega debería saber que no
porqué el Virtua Fighter o el Daytona estén en Saturn la gente se va a comprar
esa consola(eso sería un acto de subnormal profundo, con perdón). Nosotros que-
remos regularidad y Sega no es un buen ejemplo de ella. Es por eso que no me
compraré la Saturn aunque la Ultra salga el año 2000. Nintendo está esperando
el mejor momento para sacar a relucir la Ultra, tal como hizó la SN frente a
la MD.
Creo que la Saturn es otro más de los muchísimos proyectos de Sega que empie-
zan con buen pie pero luego no se aprovechan debido a que los juegos no le van
a la zaga. Sega no se ha ganado mi confianza, sus proyectos acaban en el ver-
tedero más sucio. Nintendo hace el papel inteligente, mantiene a la gente en
vilo y controla los "progresos"de la competencia. Pero lo que está hecho, he-
cho está y Sega debe cumplir con la misión de contentar a los poseedores de
cualquier soporte Sega; perdonadme si lo pongo en duda.
Y ya para finalizar permitidme decir una última cosa: el mercado está enladri-
llado, quién lo desenladrillará? , el desenladrillador que lo desenladrille,
buen desenladrillador será. Respuesta: ULTRA 64. Muchas gracias y por favor,
publicad la carta. Os la ha enviado : Eduard Hernàndez "Scatman", de Barcelo-
na. Hasta otra amigos.
P.D: Aunque lo haya parecido, no he querido ser grosero con Sega. De hecho tuve
una GG. Me la vendí. Me compré la SN. Acerté de lleno al no comprar una MD.

- A mi me parece que es positiva la aparición
de SegaSaturn en el mercado español.
- Así la gente que se harte de los 16 Bits,
o quiera gastarse su dinero en nuevas consolas
se compra la Saturn, y los que no queramos
gastarnos tanto dinero, seguimos con la
Mega Drive, Mega C.D, 32X etz.
- A mi personalmente me da igual que salga
ahora que dentro de 1 año, ya que voy a
seguir con la Mega Drive, porque me
parece una pasada el precio de las nuevas
consolas.
P.D. Publicad la carta, Por favor
P.P.D Hace tres meses que compro la
HOBBY CONSOLAS, y creo que solo la
mejor revista. Firma: Ignacio

Ignacio Manso 13 años (Burgos)

"A mí me parece muy positiva la aparición de Saturn en el mercado español. Así la gente que se harte de las 16 bits o quiera gastarse su dinero en una nueva consola, se compra la Saturn (...) A mí personalmente me da igual que salga dentro de un año, ya que voy a seguir con mi Mega Drive, porque me parece una pasada el precio de las nuevas consolas."

Jacobo Sánchez Cabo (Santiago de Compostela - La Coruña)

"Sega se merece un gran aplauso por haber sacado tan pronto una consola multimedia como Saturn.(...) No sé si esto de las nuevas consolas dejará de lado a las 16 bits, pero ahora mismo prefiero una Saturn a cualquier otra consola, puesto que me encantan las recreativas Sega. Otro tema es el precio, no sé si estará bien, pero de lo que estoy seguro es que la calidad será más que suficiente para entretener a millones de personas."

Sega se merece un aplauso por mi parte al sacar tan pronto una consola
multimedia como es la Saturn.En mi opinión,Sega siempre ha sido la primera en todo:en
1983,publicó un primer juego en láser disc (Sega Astron Belt),en 3-D (SubRoc-3D)y
primer consola doméstica (SG-1000);en 1990 sacó al mercado lo que sería la primera
consola de 16 BITS;poco después,le ha ido añadiendo periféricos,como el MEGA-
CD(aunque resultara un fracaso) y,las navidades pasadas,la MD-32X,que aumentaba las
posibilidades de la MEGA DRIVE y la convertía en una consola con características de
32 BITS.También se ha hecho con la única portátil en color que aún sigue viva y
coleando en todo el mundo, la GAME GEAR (aún recordamos la Atari Linx 16 bits).

No sé si esto de las nuevas consolas y periféricos dejarán a un lado las 16 bits
(cosa que ya me ocurrió con las 8) puesto que yo poseo la MD,la MD-32X y la MS.Pero
ahora mismo prefiero una SATURN a cualquier otra consola,puesto que me encantan
las recreativas de SEGA, y es justo el tipo de videojuegos que Saturn está lanzando al
mercado.Lo que está claro es que Sega le está dando una baza a sus rivales más directos
en el tema del tiempo.El tema del precio es otra cosa;primero nos ocurrió que el M-CD
se pondría a la venta en España por unas 30.000 pesetas,y luego nos confirman que su
precio oficial será de 50.000;2°:la MD-32X costaría 20-25.000 pts. y nos la ponen a la
venta por 40.000.No sé si su precio estará bien,pero de lo que estoy seguro es de que la
calidad será más que suficiente para entretener a millones de personas,porque la filosofía
de Sega siempre ha sido la de divertir al cliente y la de superarse a si misma.

La repentina aparición de la Saturn conlleva a lo siguiente:
I. Que podamos disfrutar (yo no, de momento) la nueva tecnología en consolas.
II. Que cuando lleguen los demás sistemas domésticos, Saturn ya habría experimentado
grandes bajadas de precios.
III. Por último, cuando llegaran sus rivales PlayStation y Ultra-64,SErvices GAmes
(SEGA) tendrá ya muy desarrollados sus periféricos y juegos, lo que puede provocar
más rivalidad y mejores precios.

En fin, SEGA ha tomado la decisión que tenía que tomar (aunque la más dura
por parte de los usuarios de las 16 bits) y ha llegado en el tren del 7 de Julio dando
guerra a la "Pequeña N" (perdón) y a PlayStation.Lo que podemos asegurar es que la
nueva generación de consolas está en la calle, recién hecha, como si fuera el pan de la
mañana, y lista para ser "consumida y devorada" por los más intrépidos jugones que
irán hipnotizados detrás de ella cuando la vean.

Samuel García (Madrid)

"Ni me va ni me viene. Pienso que esta consola es muy buena, pero también muy cara, con lo cual poca gente se la va a comprar. Espero que no quite de en medio a Mega Drive, Mega CD y 32X. Por mí se podría haber quedado en su país. Como cueste durante mucho tiempo lo que cuesta ahora, se va a quedar con un cliente menos."

tema: ¿Que opinais de la repentina aparición de la
Saturn en el mercado español?
opinión: Hola, mi nombre es Samuel García (Madrid)
y esta aparición, si quereis que diga la verdad,
ni me va, ni me viene, yo pienso que esta consola
es muy buena, pero tambien muy cara con lo cual
poca gente la va a comprar, espero que no quite
de enmedio a Megadrive, Mega CD, 32X y Game Gear
y que no se hable de otra cosa que no sea la
saturn, yo pienso que es una consola muy cara
y que por mí se podía aver quedado en su país
yo os digo que como cueste durante mucho tiempo
lo que cueste ahora, contar con un cliente menos.
P.D. Espero no haber sido grosero, pero me cabrea que
nos invadan y sobre todo solo sin la consola vale
demasiado dinero.
Espero que me publiqueis la carta.

Daniel Issó García (Ceuta)

"Yo creo que esta aparición es un buen tanto para Sega y para nosotros. Ellos se adelantan a PlayStation y a Ultra y nosotros o la compramos ya o esperamos a ver el resto de las máquinas. Yo soy un fan tanto de Nintendo como de Sega, aunque me inclino más por Sega. Por ello me compraría la Saturn, pero 80.000 pts. no se consiguen fácilmente .

A quien creo que va a afectar más esta salida es a Sony, porque la gente tiene confianza en Sega y no creo que se arriesguen en una máquina que debuta en el mundo de los videojuegos como PlayStation. De todos modos, yo voy a esperar a que baje de precio".

En primer lugar,quiero felicitaros por vuestra revista,que mejora mes tras mes,y que,para mi opinión,es la mejor del mercado a años luz de las demás.

Bueno,a lo que voy.Yo creo que esta aparición es buena tanto para Sega como para nosotros:ellos se adelantan a Playstation y Ultra 64,teniendo más posibilidades de conquistar el mercado español,y nosotros o la compramos ya, o esperamos a ver el resto de máquinas.Yo,por mi parte,soy fan tanto de Sega como de Nintendo(tengo Megadrive y Supernes),aunque la verdad es que me inclino un poco más por Sega.Por ello,yo me compraría la Saturn,pero 80.000 pts. no se consiguen fácilmente,y debido a este precio,mucha gente esperará a Ultra ya que unas 30 ó 35.000 pts. son mucho más asequibles.pienso que el precio es lo que hará que el retraso de Ultra no haga que el mercado lo conquiste completamente Sega,a pesar de esta salida sorpresa.A quien yo creo que más le afecta esta salida es a Sony,porque,aunque digan que su máquina es muy potente y demás,la gente tiene confianza en Sega (unos más -como yo- y otros menos) y no creo que gente con tal confianza en Sega y Nintendo se vaya a arriesgar a gastarse 60.000 pts. en una máquina que "debuta" en el mundo de los videojuegos. Sin duda,esta salida ha sido un golpe muy duro para Sony y compañía,y creo que sobretodo inflirá en la batalla ~~Sony-Nintendo,~~ Sony-Sega,ya que en el precio hay pocas diferencias,y Sega ya de por sí tiene conquistada a mucha gente de España con sus megadrives,gamegears,master systems... aunque para mi opinión el Mega CD y la 32x han sido dos consolas complementarias,o sea,que mejor podría haber sido que no hubieran aparecido nunca.

De todos modos,yo espero que la Saturn para Navidades (como vosotros comentasteis el mes pasado)baje de precio bastante,cosa que sí sería un problema muy serio para Nintendo.Pero ya aparte de precios,ahora habrá gente que se comprará la Saturn por varias razones:

- I.- La gente,o al menos mucha parte de ella,es muy impaciente,y les dará igual gastarse el dinero ahora,porque lo que quieren es POSEER LA MÁQUINA DEL FUTURO lo más pronto posible,o sea,no esperar y tenerla ya en sus casas.

~~- 2.- Hay gente que a lo mejor ya tenía dinero ahorrado y~~

2.- Con respecto al otro punto,creo que no sólo los fans de Sega la comprarán, sino que incluso puede que algunos de Nintendo,porque hay mucha gente que juega a las máquinas recreativas,y Sega domina ese sector,por lo que el hecho de que se vayan a hacer los mismos juegos en consola,es todo un acierto,y,además, como dije antes,hay gente muy impaciente.

A pesar de todo esto,yo me fijaré sobretodo en los juegos,como hago con mega y súper.Sé que la Súper es mejor técnicamente que la mega,¿Y qué?¿Quiere decir eso que los juegos de mega sean peores que los de Nintendo? Precisamente, poseo muchos más juegos de mega que de Nintendo (el doble),y creo que mucha gente,o mejor dicho,toda,ha de basarse en esto.Sé de gente que va chuleando por ahí diciendo que la Súper es mejor porque tiene 30 y pico mil colores,y la mega menos,pero lo malo es que habrá gente que se comprará una consola no por sus juegos,sino porque tenga más colores o potencia que el resto,y chulear por ello.

Aunque me he desviado del tema,espero que esto lo tengáis en cuenta en la revista y que,de alguna forma,lo comentéis.En resumen,pienso que esta aparición afectará sobre todo a Sony,ya que hay mucha gente con su confianza depositada en Sega,y,aunque Playstation sea un pelín más barata,creo que la gente se inclinará por Sega en esta batalla.En cuanto a Ultra,su precio será su mayor baza para mantenerse en la cima,aunque no será nada fácil para ella, pero creo que esta aparición no le afectará mucho,creo que Sega conseguirá un pequeño sector del mercado,pero hasta que no baje de precio,seguirá con ese pequeño sector;si lo baja,las cosas con Nintendo serán más equilibradas y comenzará la verdadera batalla.En cuanto al resto de consolas,creo que cada una tendrá un pequeño sector en el mercado,destacando 3DO y un poco más atrás la Jaguar,que no creo que vaya a tener mucho éxito,al menos en España.

Un saludo a la Teniente Ripley,a Boke,aCruela,al consolero enmascarado,a M.A.D.,a Yen,a Amalio Gómez,y todos los que hacen posible esta revista.

Con esto de las vacaciones no estamos para pensar mucho, así que os damos una nueva oportunidad de que nos habléis de lo que prefiráis. Tema libre, por tanto.

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

Increíble la polémica que se ha levantado con el asunto Consolas vs. PC. De hecho, durante estos últimos meses habéis enviado más cartas a este apartado que a la propia sección Tribuna Abierta. ¿Deberíamos crear una sección fija para debartir este tema? Sin duda no, pues la discusión se nos antoja bizantina. Así pues, acabamos el asunto por donde lo iniciamos, es decir, con las opiniones de J.V.C y de El Defensor Consolero, quienes, después de armarla, vuelven a escribirnos haciendo ellos mismos una llamada a la cordura. Cosas de la vida...

Pidiendo disculpas.
De J.V.C. a Todo el Mundo.

He escrito esta carta para pedir disculpas a todo el mundo al que haya podido ofender con mis comentarios, ya que ni yo mismo creo realmente muchas de las cosas que dije sobre las consolas.

Quiero agradecer a toda la gente que me defendió (gracias José Antonio) contra Miguel Angel Pérez y El Defensor Consolero, y proponer a muchos consoleros que en vez de comprarse tantos juegos ahorren para comprarse un ordenador y vean el maravilloso mundo que éste les puede ofrecer en todos los aspectos, no sólo en los videojuegos.

Estoy seguro de que una vez que lo prueben, no lo podrán dejar.

Un cordial saludo a todos.

¿Para esto tanto lío?
De El Defensor Consolero a todo el mundo.

...De este tema saco una conclusión, cada tipo de máquina tiene su parte buena y su parte mala, todo depende de las preferencias de cada usuario.

Sobre la Nueva Generación
De Raúl Salamero a Pedro Aguilar.

1) Ahora resulta que después de tanta competencia Sega, Sony y The 3DO Company "se han unido"... Curioso, realmente curioso. Mira tío, si no quieres gastarte "60 ó 90 mil pelas", no te las gastas y ya está... nadie te obliga.

2) Dices que las consolas nos engañan aplicándose el término "multimedia". Bien, comenzamos: dices que "para ver películas ya tenemos vídeo"... chaval, el futuro está en el CD y la calidad digital es muy superior a la de VHS, no te olvides.

-Lo de la música: todo trasto consolero que tenga soporte CD es compatible con audio, si quieres lo usas, y si no, no sé de qué te quejas.

-La BURRADA con mayúsculas: el Photo CD NO sirve para HACER FOTOS, sino que podrás revelarlas en un CD y verlas en la tele con calidad digital y con la posibilidad de hacer cualquier tipo de efectos. Así que, si quieres criticar algo, infórmate antes.

Hablando de futuro
De David García a varios

1. David del Valle escribía: "El único problema que veo está en esos proyectos de 32 y 64 bits que están arruinando el futuro de las consolas". Querido David, sin esos famosos 32 y 64 bits, las consolas no tendrían arruinado el futuro, sino que no tendrían futuro.

2. Para Gema Nieto, que dice "que puede que resulten un fracaso". Pero hija mía, ¿no lees lo que pasa en Japón? Simplemente con el mercado japonés es imposible que fracasen, y si fracasan, no creo que se pierda el interés, ¿o no fracasó la portátil de Atari y mira la Game Gear y la Game Boy? Después dices que nos conformemos con lo que tenemos... ¡y una jamón!. Yo no me conformo con ver jugar a los japonesitos con Ridge Racer y yo con el Virtua Racing, que siendo un fantástico juego es muy inferior a lo visto para los nuevos soportes.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902171819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

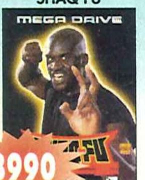
POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

OFERTAS












- ETERNAL CHAMPIONS — 2990
- DYNAMITE HEADY — 4990
- LIBRO DE LA SELVA — 4990
- MEGABOMBERMAN — 4990
- MEGAGAMES — 4990
- RISE OF THE ROBOT — 3990
- SHAQ FU — 3990
- SONIC & KNUCLES — 4990
- STREET FIGHTER II — 6990
- WORLD CUP USA 94 — 6990































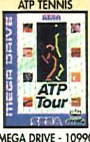

- 007 — MEGADRIVE - 2490
- ACME ALL STAR — MEGADRIVE - 5990
- ALIEN 3 — M. SYSTEM - 2490
- ANDRETTI RACING — MEGADRIVE - 3990
- ANIMANIACS — MEGADRIVE - 5990
- ASTERIX — MEGA DRIVE - 4990; M. SYSTEM - 1990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 1990
- BALL Z — MEGADRIVE - 3990
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- CHAOS ENGINE — MEGADRIVE - 4990
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 1990
- COOL SPOT — M. SYSTEM - 2490
- CYBERBALL — MEGADRIVE – 2490
- DEVILISH — GAME GEAR - 1990
- DOUBLE CLUTCH — MEGADRIVE – 2990
- DR ROBOTNIKS — MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOX. — MEGADRIVE - 2990
- GP RIDER — GAME GEAR - 1990
- JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE – 6990
- KING OF THE MONSTERS — MEGADRIVE - 3990
- KLAX — MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
- MEGATURRICAN — MEGADRIVE - 3990
- MICRO MACHINES — MEGADRIVE - 3490
- NORMY'S BEACH — MEGADRIVE - 2490
- OTTIFANTS — MEGADRIVE - 2990
- PAPER BOY — M. SYSTEM - 2490
- PGA TOUR GOLF — M. SYSTEM - 990
- PITFALL — MEGADRIVE - 6990
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM – 2490
- POWER STRIKE — M. SYSTEM - 1990
- RANGER X — MEGADRIVE - 3990
- REN & STIMPY — MEGADRIVE - 3990
- RENEGADE — M. SYSTEM – 1990
- ROAD RUNNER — GAME GEAR - 1990
- ROCKET KNIGHT ADV. — MEGADRIVE - 4990
- SECOND SAMURAI — MEGADRIVE - 3990
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 2990
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 1990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 5990
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 1990; GAME GEAR - 1990
- SPARKSTER — MEGADRIVE - 5990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2490
- SPIDERMAN — M. SYSTEM – 2490
- SPIDERMAN 2 — GAME GEAR – 2495
- STREET OF RAGE — M. SYSTEM - 1990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SUBTERRANIA — MEGADRIVE - 4990
- SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
- SUPER OFF ROAD — M. SYSTEM - 1490
- SYNDICATE — MEGADRIVE - 4990
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TALESPIN — MEGADRIVE - 4990
- T-2 ARCADE — MEGADRIVE – 5990
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 3990
- URBAN STRIKE — MEGADRIVE - 4990
- WARPSPEED — MEGADRIVE - 2990
- WIMBLEDOM — MEGADRIVE - 5990
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- YOGI BEAR — MEGADRIVE – 3990
- ZERO TOLERANCE — MEGADRIVE - 4990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 5490

NOVEDADES

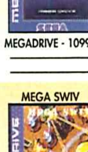
DESCUENTO 500 Ptas.



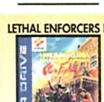




















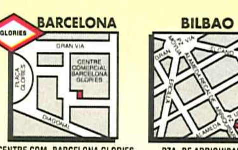
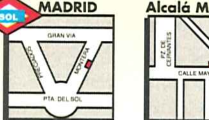
- THEME PARK — 8990
- ALADDIN — MEGADRIVE – 9900; M. SYSTEM – 6990; GAME GEAR – 6990
- ALIEN SOLDIER — MEGADRIVE - 9990
- ASTERIX/POWER OF GODS — MEGADRIVE – 9990
- ASTERIX — M. S. parte II – 5990; GAME GEAR - 5990
- ATP TENNIS — MEGA DRIVE - 10990
- BATMAN & ROBIN — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- BLOODSHOT — MEGADRIVE - 10990
- BODYCOUNT — MEGADRIVE – 7990
- BONKERS — MEGADRIVE – 7990; GAME GEAR - 5990
- CLAYFIGHTER — MEGADRIVE - 10990
- DAFFY DUCK — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR – 5990
- DINO DINI'S SOCCER — MEGADRIVE - 10490
- DRAGON — MEGADRIVE – 10990
- FATAL FURY — GAME GEAR - 6990
- FIFA 95 — MEGADRIVE - 8990
- INDY CAR — MEGADRIVE - 9990
- INT TOUR TENNIS — MEGADRIVE – 8990
- JUDGE DREDD — MEGADRIVE – 9990
- JUSTICE LEAGUE — MEGADRIVE - 9990
- KICK OFF 3 — MEGADRIVE – 10490
- LEMMINGS 2 — MEGADRIVE – 10990
- LETHAL ENFORCERS II — MEGADRIVE – 10590
- LOS PITUFOS — MEGADRIVE - 10990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- MEGA SWIV — MEGADRIVE - 7990
- MICKEY MANIA — MEGADRIVE – 10990
- MIC. MOUSE LEGEND — GAME GEAR - 6990
- MICROMACHINES 2 — MEGADRIVE – 10990; GAME GEAR - 6990
- NBA 95 — MEGADRIVE – 8990
- NBA ACTION 95 — MEGADRIVE - 9990
- NBA JAM TOURNAMENT — MEGADRIVE – 9990; GAME GEAR - 6990
- NHL HOCKEY 95 — MEGADRIVE – 8990
- HIGEL MANSELL'S — MEGADRIVE - 10200
- PGA TOUR GOLF III — MEGADRIVE - 8990
- POWER DRIVE — MEGADRIVE - 8990
- POWER RANGER — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- PSYCHO PINBALL — MEGADRIVE - 10990
- RADICAL REX — MEGADRIVE - 8990
- REY LEON — MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- RISTAR — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- ROAD RASH III — MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9990
- RUGBY WORLD CUP — MEGADRIVE - 8990
- SAMURAI SHODOWN — MEGADRIVE - 9990
- SHINING FORCE II — MEGADRIVE – 11990
- SKELETON KREW — MEGADRIVE – 9990
- SLAM MASTER — MEGA DRIVE - 12490
- SONIC 3 — MEGADRIVE - 11990
- SONIC DRIFT — GAME GEAR - 5990
- SONIC TRIPLE TROUBLE — GAME GEAR – 5990
- SOLEIL — MEGADRIVE - 9990
- SONIC SPINBALL — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPEEDY GONZALEZ — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE - 9990
- STARGATE — MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 5990
- STRIKER — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- SUP. STREET FIGH. II — MEGADRIVE - 10490
- THE PUNISHER — MEGADRIVE – CONS
- TOGHMAN CONTEST — MEGADRIVE – 9990
- VIRTUA RACING — MEGADRIVE - 10490
- WARLOCK — MEGADRIVE - 9990


MAIL VxC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY 9.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
TOP FIGHTER- 9990
SN PRO PAD- 2490
MALETIN MULTICASE- 1990
SN PROGRAM STICK- 5990
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
HYPER BEAM- 4990
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
ILUSION OF TIME 11.990
INT. SUPERSTAR SOCCER 11.900
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CHIP & DALE 7490
CRASH DUMMIES 6490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RAINBOW ISLANDS 4990
SNOW BROTHERS 3995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
MARIO & JOSHI 2995
PIN BOT 1995
RAD RACER 1995
ROBOCOP 3 2995
SPIDERMAN 2995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
OFERTA
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
BLACKHAWK - 9990
CLAYFIGHTER 2 - 12990
CORRECAMINOS - 9990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
JUDGE DREED - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
JUSTICE LEAGUE - 10990
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LOONEY TUNES BASKET - 12900
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
NINJA WARRIORS - 11900
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
PUTTY SQUAD - 10990
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FIREMEN - 9900
THE FLINTSTONES - 11990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
WILD GUNS - 11900
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
RISE OF THE ROBOTS 3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
DRAGON'S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
HOME ALONE 2 - 3990
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JURASSIC PARK - 4990
LEGEND OF MYSTICAL NINJA - 5490
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
SUP. EMPIRE STRIKE BACK-5990
SUP. GHOULS'N GHOST-3995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER KICK OFF- 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER PANG - 5990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VAL D'ISERE - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
ZOOL - 3990

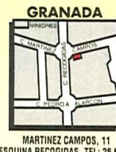


Estos son tus centros Mail

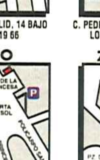
Centro	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
BARCELONA (GLORIES)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38. C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
MADRID (ATOCHA)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID	C. MAYOR, 89. TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID	C. CONSTITUCION, 15. C.C. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 29 12 54
Sta Cruz de TENERIFE	CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ. PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA	C. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 3. TEL: 22 09 39
ZARAGOZA	C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56













Estos son los Centros Mail en España

Ven a conocerlos... ya!

902 17 18 19

Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!

COMPLEMENTOS GAME BOY



GAMEBOY

CONSOLA GAME BOY	6.990
GAME BOY + ZELDA	9.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2	12.990



¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala . . . o regálatela

8.990

AMARILLA · BLANCA · NEGRA · ROJA · TRANSPARENTE · VERDE







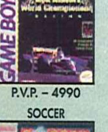





ILUMINACION- 1.595	LUPA- 1.395	CARRY ALL DIX - 2.490	MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995	ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295	LUZ Y LUPA- 2.595	HANDY TRAY - 995
OFERTA SOLAR BOY- 1.900	HANDY CARRY- 1.290	OFERTA HANDY POWER KIT- 3.900	LOGIC 3 CARRY- 2.190

CARTUCHOS GAME BOY

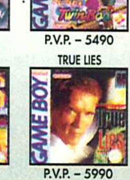
DESCUENTO 300 Ptas.















ALADDIN P.V.P. - 5990	ASTERIX P.V.P. - 5490	BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490	DESERT STRIKE P.V.P. - 5990	DONKEY KONG P.V.P. - 5990	DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990	DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990	EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6790	HYPER DUNK P.V.P. - 5490	INDY P.V.P. - 5990	JELLY BOY P.V.P. - 4990	JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490	JUDGE DREDD P.V.P. - 5990	JUNGLE STRIKE P.V.P. - 5990	KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990	KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490	LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490	LOS PITUFOS P.V.P. - 5490	MEGAMAN III P.V.P. - 4490	METROID II P.V.P. - 4490	MICROMACHINES P.V.P. - 6490	MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990	NBA JAM! P.V.P. - 5990	NBA JAM TOURNAMENT P.V.P. - 6490	PAGEMASTER P.V.P. - 5490	POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490	REY LEON P.V.P. - 6490	SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990	SEA QUEST P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490	STARGATE P.V.P. - 5990	SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990	TETRIS 2 P.V.P. - 5990	TRUE LIES P.V.P. - 5990	TURTLES 3 P.V.P. - 5490	WARIO BLAST P.V.P. - 5490	ZELDA P.V.P. - 5990

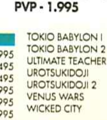
VIDEO









RECORD OF THE LODOSS WAR 3 (NOVEDAD MANGA DEL MES) PVP - 1.995	DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995	DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995	DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995	DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995	DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995	RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
GUYVER (NOVEDAD ANIME DEL MES) PVP - 1.495	UROTSUKIDOJI PVP - 1.995	UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995	UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495	UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495	UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495	UROTSUKIDOJI III part 4 PVP - 2.495

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESSED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4	1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PAT LABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
RECORD OF THE LODOS WAR	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
RG-VEDA	2.995
TOKIO BABYLON I	2.495
TOKIO BABYLON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA)	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GOODESS	2.995
OH MY GOODESS (3Y4)	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995

STRONG

BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHEAD	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK (VOSE)	2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE)	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DIIGTAL DEVIL STORY	2495
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495
GREEN LEGEND RAN 1	1995
GREEN LEGEND RAN 2	1995

X-MEN

NOCHE CENTINELAS	1.495
MAGNETO REUNION	1.495
CORAZONES C.	1.495



OFERTAS GAME BOY









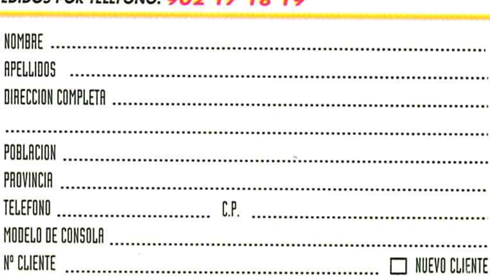

CHOPLIFTER III PVP - 2.490	NAVY SEALS PVP - 2.990	NEW CHESSMASTER PVP - 1.990	PINBALL PVP - 1.495	PRINCE VALIANT PVP - 2.990	PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
STAR WARS PVP - 2.495	SUPER JAMES POND PVP - 2.490	STAR TREK PVP - 2.495	TARZAN PVP - 2.490	TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495	WACKY SPORTS PVP - 2.990

ALIEN 3	2.495	HOME ALONE 2	2.490	POPEYE 2	2.990
BOULDER DASH	1.495	KUNG FU MASTER	1.495	SPANKY'S QUEST	1.995
COOL WORLD	2.490	MUHAMED ALI	2.490	THE SIMPSONS	2.990
GEORGE FOREMAN BOXING	1.495	PARASOL STARS	2.995	TIP OFF	1.995



PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID



HB 7

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE



TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO

GASTOS ENVIO ....

TOTAL ....

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Super Nintendo con los juegos: «Street Fighter II», «Actraiser» y «Sólo en Casa 2», por Mega Drive con tres juegos o por Game Gear con sintonizador TV. Interesados, preguntar por Javi.
TF: 983-207182.

CAMBIO «World Heroes» de Super Nintendo en versión pal, por un juego de lucha o de rol, también de Super Nintendo. Preguntar por Javi. Llamar de 6'00 a 8'00 horas de la tarde. Sólo Madrid y provincia.
TF: 91-6912687.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Sensible Soccer» y «Gauntlet IV» y el «Star Wars» de Super Nintendo, por otro/s de su misma calidad. Preguntar por Angel. Sólo Jaén.
TF: 953-259343.

CAMBIO Game Gear y Game Boy. Ambas con juegos y adaptador AC. Llamar de 14'00 a 16'00 horas, entre semana. Preguntar por Miguel. Exclusivamente Barcelona o cercanías.
TF: 93-7271130.

ME GUSTARIA CAMBIAR Game Boy en perfecto estado con 9 juegos, por Game Gear también en perfecto estado con 2 ó más juegos. Los que estéis interesados, debéis llamar y preguntar por Jorge.
TF: 91-5392275.

CAMBIO 6 juegos de Nintendo en perfecto estado, con cajas e instrucciones, por Game Boy. A poder ser con 2 juegos: «Zelda» u otro más o menos bueno, y que todo esté en buen estado. Escribir añadiendo teléfono a: Carlos Gallego García, c/Don Juan de Borbón, 17. 13326 -Montiel- (Ciudad Real).

CAMBIO Game Boy + «T2» + «Star Wars» + «Popeye 2» + «Top Ranking Tennis» + «Kirby's» + «Tetris» + Maletín, por juegos de Super Nintendo: «Flashback» y «U.N. Squadron» u otros. Interesados, preguntar por Rubén.
TF: 988-413146.

DEJO mis CD Rom de juegos y utilidades para Pc, si tú me dejas los tuyos. Llama y pregunta por Ángel.
TF: 93-4412392.

VENTAS

VENDO los juegos de Master System II: «Fantasy Zone», «The Ninja» y «Action Fighter» por 3.000 pesetas. Llamar de 1'30 a 3'00 horas. Preguntar por Alberto.
TF: 979-722740.

VENDO Master System con 26 juegos por 30.000 pesetas. Vendo 7 juegos de Master System por 10.000 pesetas. Vendo 13 juegos de Master System por 15.000 pesetas. ¡Negociables! Preguntar por Miguel.
TF: 981-890018.

VENDO los juegos de Super Nintendo: «Fifa International Soccer», «Mortal Kombat 2», «Stunt Race FX», «Sensible Soccer» y «Rise of the Robots». Vendo por 7.000 pesetas cada uno. También vendo «Donkey Kong Country» por 8.000 pesetas. Sólo Barcelona. Llamar de 12'30 a 3'30 horas y de 22'30 a 23'30 horas. Preguntar por Chi.
TF: 93-3311077.

VENDO juegos de Mega Drive y CD por 3.500 pesetas cada uno. «Fifa International Soccer», «Castlevania», «Boogerman», «Zombies», «Micromachines», «Battlecorps» y otros títulos. Preguntar por Gemma.
TF: 972-550497.

VENDO juegos de Super Nintendo casi nuevos y a buen precio: «Stunt Race», «Metroid», etc. Preguntar por Enrique.
TF: 94-6799061.

VENDO Mega Drive + 12 juegos. Entre ellos: «Super Street Fighter II», «Virtua Racing», «Flashback», etc... + joystick Quickshot + 5 videos Sega + 22 revistas. Valorado en 80.000 pesetas. Precio 40.000 pesetas. Preguntar por Javier.
TF: 952-970379.

VENDO 7 juegos de Game Gear por 13.500 pesetas. Los juegos son: «Chakan», «Fantasy Zone», «Psychic World», «Woody Pop», «Wonder Boy», «Axthebattler» y «Shinobi», y de regalo: «Columns» y «Dragon Crystal». Preguntar por Jesús. Llamar tardes de 5'30 a 10'00 horas. Sólo Madrid.
TF: 91-7470220.

VENDO consola compatible con Nintendo, dos mandos, dos pistolas y muchos juegos: «World Cup», «Chip' Dale» y muchos más. Preguntar por Miguel Ángel.
TF: 91-6911810.

VENDO «Street Fighter 3» para Nasa y compatibles, y otros juegos de Nintendo. Vendo disketes para grabar de 31'2 (10 unidades por 350 pesetas). Preguntar por Víctor.
TF: 91-8803062.

VARIOS

QUISIERA INSCRIBIRME en un club, y además vendo el «Fifa Soccer» de Super Nintendo. Interesados, llamar de 5'00 a 9'00 de la noche. Sólo Madrid. Preguntar por Enrique.
TF: 91-6958219.

CAMBIO O VENDO consola compatible con Nintendo con 3 juegos por 7.000 pesetas, o cambio por Master System II con juegos o Game Boy con juegos. Preguntar por César.
TF: 920-302458.

VENDO O CAMBIO «Virtua Racing» por 3.000 pts, «Robocop Vs Terminator» por 2.500 y «Soleil» por 4.500. O cambio por: «Samurai Shodown», «Earthworm Jim» o «Mortal Kombat II». También vendo mando de Mega Drive Autofuego. Preguntar por Alberto.
TF: 96-5209377.

VENDO consola compatible con Nintendo con 1001 juegos, pistola y Footpedal por 20.000 pesetas, o la cambio por Mega Drive con algún juego y 2 mandos. Sólo Valencia. Preguntar por Esteban.
TF: 96-3729660.

VENDO «Batman Returns» por 4.500 pts, «Super Tennis» por 4.500, «Super Star Wars» por 3.000, «Dragon Ball Z 2» por 7.500 pesetas y «Super SWIV» por 2.000 pts. Todos de Super Nintendo en perfecto estado, también los cambio por otros. Preguntar por Manuel.
TF: 942-541335.

COMPRO juego de Super Nintendo «Secret of Mana». Precio a convenir. O cambio «Sensible Soccer» de Mega Drive por algún juego de rol. Preguntar por Angel. Sólo Jaén.
TF: 953-259343.

CAMBIO Game Boy con 5 juegos y Nintendo con dos juegos, por Mega CD con 2 ó más juegos. O compro Mega CD por 19.990 pesetas con 2 o más juegos. Preguntar por Miguel.
TF: 957-203740.

VENDO O CAMBIO «Art of Fighting» para Super Nintendo por 5.000 pesetas, y cambio por «Dragon Ball Z» o «NBA Jam». Preguntar por Jonathan.
TF: 942-250936 ó 942-254201.

COMPRAS

DESEARIA COMPRAR «Kick Off» y el «Super Mario Land 2» por 1.500 pesetas cada uno. Que estén en buen estado. Interesados, preguntar por José Vicente. Son de la consola Game Boy.
TF: 922-186155.

COMPRO Game Gear en buen estado con o sin juegos, por 5.000 pesetas. Preguntar por Pablo.
TF: 91-6069060.

COMPRO «Sailor Moon» por 2.500 pesetas y «Dragon Ball Z» de rol por 3.000 pesetas. Interesados, escribir a: Aránzazu González González, c/Ebro, Gº 9-3º Izda.

COMPRO consola Super Nintendo (sin adaptador, cable de antena, mando ni juegos). Dispuesto a pagar 3.000 pesetas o menos. Sólo Cádiz y provincia. Preguntar por Jorge.
TF: 956-229785.

COMPRO caja e instrucciones de «Super Smash TV» de Super Nintendo por 1.500 pesetas. Compro también cajas (sin manual) de «Super Mario World» y «Super Mario All Stars» por 1.000 pesetas. Interesados, preguntar por Isaac.
TF: 968-846819.

COMPRO las cajas de «Street Fighter» y «Super Mario World» y la de «Magic Sword» con las instrucciones. Precio a convenir. Llamar sábados de 11'00 a 15'00 horas y preguntar por Luis. Sólo Coruña.
TF: 981-154428.

COMPRO Mega CD con uno o dos juegos al precio de 15.000 pesetas. Preguntar por Jorge. Sólo Madrid, si puede ser.
TF: 91-8792367.

COMPRO los siguientes juegos de Game Gear: «Los Pitufos», «Dynamite Headdy», «Ristar» y «El Rey León». Preguntar por Rodrigo. Llamar a partir de las 10'00 de la noche.
TF: 96-5393949.

COMPRO «Flashback» de Mega Drive por 3.000 pesetas. Negociables. Sólo Madrid. Preguntar por Fernando.
TF: 91-5340825.

CLUBS

CLUB WHASTER S.H. somos dos chicos de 13 y 14 años que queremos formar un club. Tendrá juegos, concursos y regalos. Las 20 primeras cartas tendrán un regalo. Escribir a: Miguel Angel Entrenas Villegas, Avd. Mozárabes, 19 P-A 4º 2. 14011 (Córdoba).

AMIGOS/AS si tienes una Super Nintendo, hazte socio del mejor club "DKC". Envía 2 fotos y tus datos personales a: Jesús Toledano del Campo, c/Federico Landrove, 3-4º A. 47014 (Valladolid).

¡¡ATENCION!! es tu oportunidad de formar un club. Cambiamos trucos, opiniones, etc. Envíanos una carta con tus datos y 50 pesetas en sellos a: Antonio Muñóz Gutiérrez, Pseo. Miramar, 41-2º C. 29016 (Málaga).

SOMOS dos niños que queremos formar un club para intercambiar trucos. ¡Ah!, habrá carnet. Los trucos serán de Nintendo, Super Nintendo y Game Boy. Escribe a: Iván González Menéndez, c/López de la Torre, 7-2º Dcha. 33120 -Pravia- (Asturias).

CLUB MEGARACA SEGA tendrás un carnet y te enviaremos toda clase de trucos sobre la consola marca Sega. Si quieres apuntarte, no esperes más. Sólo para la gente de Albacete. Escribe a: Miguel Angel Jaramillo Cuesta, c/Santo Domingo de Guzmán, 6-3º D. 02004 (Albacete).

HOLA somos dos chicos de 16 años y queremos formar un club e intercambiar trucos y consejos para Mega Drive. Mandar 25 pesetas y vuestros datos personales. Escribe a: Javi y David, Pseo. de las Acacias, 3-4º C. 28005 (Madrid).

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

STREET RACER

Primer Premio: Consola Megadrive 32X y cartucho del juego Street Racer

Juan Manuel Perea Ligero .... Leganés
Javier Saco Benso .... Orense

Segundo Premio: Cartucho Street Racer y camiseta

Alberto Castelló Jiménez........San Boi
Oscar Sanz Martínez........Barcelona
Fco. Jesús Martín Cobos........Málaga
José María Acosta Llera........Cáceres
Ignacio Sánchez Suarez ....Sevilla
Javier Griñán Lalaci ....S. Fernando
Rubén Lozano García........Málaga
Juan José Busati Fasati........S. Fernando
Aleksei Galan España........Granada
Lluis Ortega Barbara ....Basauri
Fernando Alcaráz Martín........Madrid
Iván López Bueno Hdez. ....Getafe
Amador Ortíz Martín ....Almuñecar

Tercer Premio: camiseta Street Racer

Luis Bachs Coma........Barcelona
Moises Dominguez García .... Tenerife
Miguel López Rodríguez........Zaragoza
Juan Ramón Pastor Fuentes ....San Vicente
Javier Heredia Pérez........Barcelona

LOS PITUFOS

Cada uno recibirá una colección completa de figuras de Pitufos

Angel Muñoz Magro ....Guadalajara
Oscar Bermúdez Solarzano........Móstoles
Carlos Obón Gómez ....Valencia
Abel Martos López........Motril
Roxana Oliva Falasco ....Vigo
Mari Luz Pagán Castillejo........Cartagena
Miguel del Pozo Navarro ....Cordoba
Josep Oriol Armengou ....Barcelona
David Bóveda Dapena ....Villagarcía
Jesús Calle Cruz ....Madrid
David Martínez Gago ....La Guardia
Esteban Barber Tienza ....Villajoyosa
Carolina Martos Suarez ....Fuenlabrada
Luis Soriano Martin........Segovia
Teresa Gómez Soto........Madrid
Raúl Bajo Nuñez........Madrid
Raúl Palancar Rodríguez ....Madrid
Juan Navarro Ródenas ....Albacete
Isaac vivero Caldeiro ....El Palmar
Axier Cortijo López ....Guadalajara
Juan Reguilón Oter ....Guadalajara
Iván López Rodriguez........Baracaldo
Iván Rodríguez Díaz........Salamanca
Jonathan Fariñas Iza ....Portugalete
Eusebio Rdz. Salmerón........Almeria
Oscar Pando González ....Lloret de Mar
Alejandro Jaquero Palazón ....Alicante
Daniel Andrea Pastor ....El Bosque
Ramón Mínguez Blasco........Altura
Juan Alvarez Ibañez ....Alicante
Ernesto Hurtado García........Málaga
Carlos Picazo Cabañero........Madrigueras
Luis Báquena Rodríguez........Valencia
Francisco Hoyos Pérez........Almansa
José González Cutillas........Almería
Juan Esquivias Rodríguez........Madrid
Carlos Lozano Boluda ....Alginet
César Fuentes Rivera........Calatayud
Carlos Barondalla Sevillano........T. de Ardoz
Pablo Diez Gandia........Valencia
Daniel Prieto Martín........Villalba
Alberto Alarcón Calvillo ....La Roda
Rafael Carretero López ....Madrid
Francisco Herrero González ....Madrid
Sergio Diez Hernández ....Bilbao
Aitor García Puigcerver........Calpe
Jesús Cervantes Escudero........Villafranca
Emilio Romero Calderón ....Valdeganga
Nicolás Melgar ....Marbella
Virginia Robles Redondo ....León

HOBBY SHOPPING

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSC
POR UN AÑO A HOBBY C



No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu so correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también pued fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote co *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR E

HC-47

RECIBE HOBBY CONSOLAS EN CASA

Deseo suscribirme a la revista HOBBY CONSOLAS por un año (12 números), al precio de 4.740 pts, y recibir gratuitamente el maletín VIDEO GAME CASE de CaseLogic®. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva). (CONSULTAR PRECIOS EXTRANJERO)

Nombre..Fecha de Nacimiento..........................
Apellidos..
Domicilio..
LocalidadProvincia ....
C. Postal ....Teléfono ....
(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago
❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.
❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº
Apdo. de correos 226. Suscripción HC. 28100 Alcobendas (Madrid)
❑ Contra reembolso (Sólo para España)
❑ Tarjeta de crédito nº. ____ ____ ____ ____ ____
❑Visa ❑Master Card ❑American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular (si es distinto)...

Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.
❑ Envío Canarias por correo normal.
❑ Envío Canarias por avión.

Fecha y firma

Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos únicos de envío de 300 pts.

HC-47

SOLICITA LOS NÚMEROS QUE TE FALTAN Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR HOBBY CONSOLAS

❑ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de HOBBY CONSOLAS, al precio de 395 pts. cada uno:

❑ Deseo recibir las tapas de la revista HOBBY CONSOLAS, al precio de 950 pts. (no necesita encuadernación).

Nombre..Fecha de Nacimiento..........................
Apellidos..
Domicilio..
LocalidadProvincia ....
C. Postal ....Teléfono ....
(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago
❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.
❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº
Apdo. de correos 226. Suscripción HC. 28100 Alcobendas (Madrid)
❑ Contra reembolso (Sólo para España)
❑ Tarjeta de crédito nº. ____ ____ ____ ____ ____
❑Visa ❑Master Card ❑American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular (si es distinto)...

Fecha y Firma

Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos únicos de envío de 300 pts.